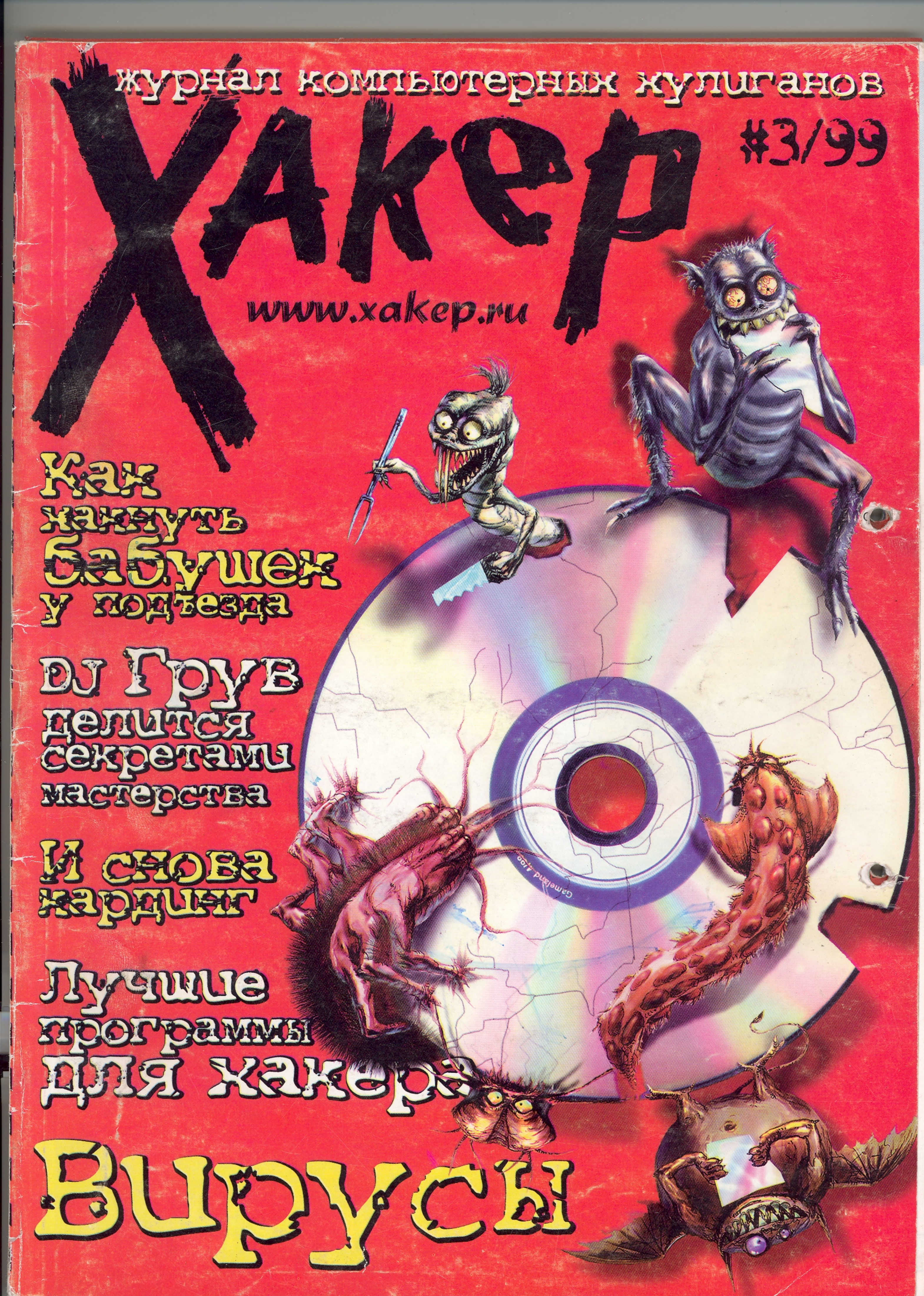

журнал компьютерных хулиганов
Хакер
#3/99
www.xakep.ru
Как хакнуть бабушек у подъезда
DJ Грув делится секретами мастерства
И снова кардинг
Лучшие программы для хакера
Вирусы

Вот и весна наступила. Реальная такая, а не по календарю. Девки короткие юбки натянули, разрезы побольше на блузочках, пуговки порасстегивали. Оттяг пошел, короче. Ну мы-то тебя к этому подготовили еще во втором номере X (помнишь статью про девочек в Сети?). А в этом номере расскажем, как закадрить харну дивчану, попонтовавшись перед ней, какой ты крутой DJ. Причем, тебе даже не придется идти ни в какие DJ-ские школы и покупать вертушки! У тебя же комп есть. Вот его-то ты и будешь использовать.

Я же в этом месяце завел себе новую привычку: теперь, перед тем как войти в метро, я обхожу все телефонные автоматы и проверяю, не забыл ли кто карточку. Поверь мне, пельмень, в неделю я срубаю по 2-3 карты. На халяву!!! Теперь с прозвонками девочкам из автоматов у меня проблем нет.
В общем, нравится мне это время года. Продуктивное такое. Настроение — супер, а значит и работаем так же. В этом номере мы решили рассказать тебе о вирях, в этом нам помогала дружественная вирмейкерская группа STEALTH. Как всегда, мы не обошли стороной и Инет. В этом номере мы расскажем, как завладеть чужим номером ICQ, как обеспечить себе анонимность в Сети, как хакнуть троянца NetBus, да и о многом другом.

Мы решили вообще перевернуть игровой отдел с ног на голову. Теперь всем игровым журналам каюк. Как всегда, в стиле X, ты сможешь почитать о новых игрушках, но... теперь мы расскажем тебе о скандалах, связанных с игровой индустрией, о твоей любимой Кваке (для этого мы создали новую рубрику «Deathmatch», которую ведет Goblin). Теперь у нас есть короткие ревьюшки, так что тебе больше не придется читать несколько страниц текста, чтобы понять, что же это за игра вышла — все самое главное в нескольких абзацах — вот это наш стиль. А еще мы начитались всяких отстойных обзоров о Heroes of Might and Magic III в других журналах и решили создать свой, X-ский обзор, где не будем размазывать розовые сопли о том, что это за игра, а сразу расскажем тебе, в чем ее преимущества и недостатки.

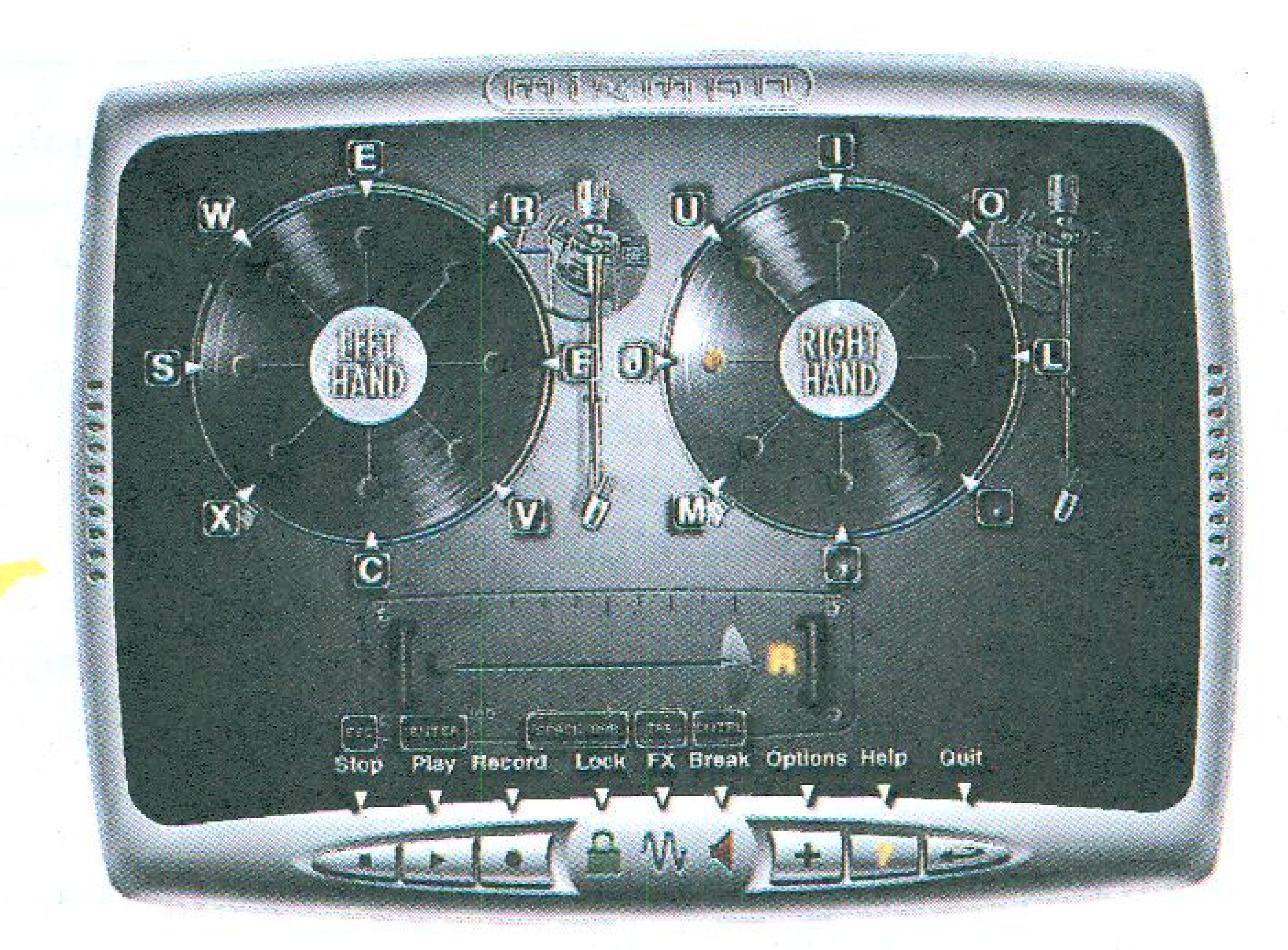
В рекламе X мы обещали, что в этом номере будет интервью с хакерской группой KpZ и статья «Кто такие ФИДОрасы». В последний момент мы получили супер новую информацию по обеим статьям и решили заново переделать их и перенести их на следующий номер.
В общем, с весной тебя! Меньше занудства в журналах — больше времени на девушек!

P.S. В письмах нас часто спрашивают про редактора игрового раздела Дениса Давыдова. Многие читатели помнят, что в «Навигаторе игрового мира» тоже работал главным редактором Денис Давыдов! Так вот докладываю: действительно игровую часть X делает тот самый Денис Давыдов — легендарный основатель и бессменный главный редактор «Навигатора», его псевдоним в «Навигаторе» был «Иван Самойлов». Просто когда мы задумали делать X, то решили, что никто кроме него не сумеет сделать игровой раздел интересным и профессиональным. И практически весь старый состав «Навигатора Игрового мира» во главе с Денисом стал работать в X.

P.P.S. История с письмом издателя «Game.exe» продолжается. После того как он разослал письмо с обвинениями в адрес X в крупные компьютерные компании (я бы сказал «в самые крупные компьютерные компании»), в адрес X посыпались угрозы. Воротилы компьютерного бизнеса пытаются закрыть X. Так как их не устраивает существование действительно независимого компьютерного журнала. Особенно их раздражает то, что мы не пишем заказных статей, восхваляющих их продукцию. Их бесит, что они за деньги не могут покупать мнение наших авторов. Ну вот такие мы, не продаемся как последние шлюхи. Ну да ладно посмотрим, кто сильнее.

P.P.P.S. Да, вот, что еще. Некоторые наши материалы рассказывают о том, как хакеры ломают сайты, кредитные карты и много чего еще. Напоминаем, что если тебе взбредет в голову повторить некоторые подвиги, ты должен знать, что за многие из них грозит уголовное наказание. Так что прежде, чем что-либо сделать, подумай головой. Не хватаешься же ты за нож, прочитав репортаж об убийстве в «МК» :).

Удачи,
Сергей Покровский



...Основная радость при игре в Миксмане — это расположение пальцев на клавиатуре. Они удобно раскидываются грамотной распальцовкой по кнопкам — это динамично выглядит со стороны.
Стр. 19



...кто знает, что можно ожидать от Кодекса, в котором на полном серьезе записана статья 244: «Надругательство над телами умерших...» часть.3: «с применением насилия или угрозой его применения».
Стр. 36



«В поисках секса» Стр. 94

Игры в номере:

Скоро

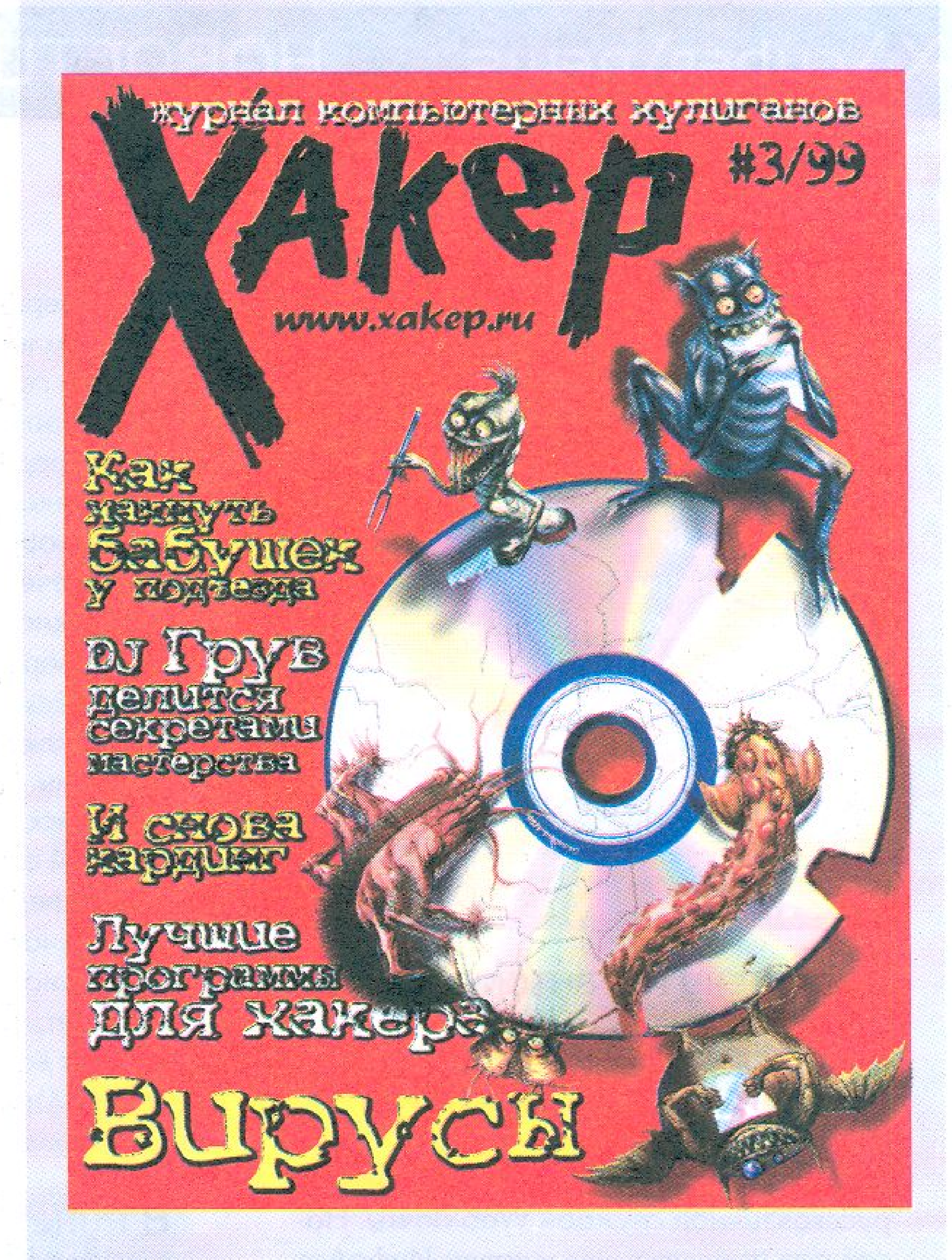
Приговор

Крематорий



...И чтобы добить тебя окончательно: половину звуковых дорожек напишут индустриальные металлюги Fear Factory, которые в свое время так мило обмузыкалили первый Carmageddon.

Стр. 44



РЕДАКЦИЯ

Сергей Покровский *pokrovsky@xakep.ru* — *самый главный редактор*
Денис Давыдов *dekaadr@gameland.ru* — *самый главный редактор по играм*
Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *старший бакенщик*
Владислав Пискунов *vlad@gameland.ru* — *озеленитель*

ART

Владислав Пискунов *vlad@gameland.ru* — *арт-директор*
Кирилл Горячев *cgor@gameland.ru* — *дизайн и верстка*
Оксана Филоненко — *обложка*

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *фотовывод*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *обслуживание компьютеров*
Ерванд Мовсисян — *техническая поддержка*

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *руководитель отдела*
пейджер: **(095) 742-42-42**, аб. 14225, факс: **(095) 125-0211**

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru*
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*
тел.: **(095) 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

GAMELAND PUBLISHING

ИЧП «АГАРУН Компани» — *учредитель и издатель*
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* — *директор*
Юрий Королев *yuri@gameland.ru* — *финансовый директор*

Для писем 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652, ХАКЕР
Web-Site http://www.xakep.ru
E-mail magazine@xakep.ru

Вывод на пленки осуществлен «ХГС»

Напечатано с готовых диапозитивов в
ИПК «Московская Правда»,ул. 1905 года, д. 7
Зак. 1280

Зарегистрирован в Государственном Комитете РФ
по печати. № 018240
Тираж 30 000 экземпляров
Цена договорная

Кремль хакнул Пентагон

Вряд ли киберполисмены Пентагона были сильно удивлены, когда засекли российских хакеров, копающихся в военных компьютерах США. В их возмущенном заявлении говорится, что, по сравнению с предыдущими инцидентами, последние попытки отличаются организованным воздействием целой группы злоумышленников. «Мы не верим, что это работа любопытных подростков,» — говорят представители министерства безопасности США. Теперь они начали расследование, чтобы выяснить, какую роль в кибернападениях играют российские правительственные структуры. — М.Е.

Навстречу гигантомании

Конец февраля, начало марта ознаменовались двумя крупными событиями в российской части Сети.
23 февраля мир пополнился еще одной русскоязычной службой Web-почты. На сей раз отличился мегасервер ИнфоАрт (www.infoart.ru). Новая служба, получившая название iMail (http://www.stars.ru/imail.htm), это еще одно звено, приближающее ИнфоАрт к гордому (и обоснованному) наименованию «Портал».
Не стану утомлять перечислением всех функций этой службы, потому как полагаю, что те, кто захотят с ней ознакомиться, выяснят все сами, а тем, кому это не нужно, лучше спать спокойнее и не отягощать себя лишними знаниями.
Служба iMail, конечно, обладает некоторыми вкусностями, но уж больно ее резво взялись раскручивать. Как-то не «народно» все это выглядит. К тому же есть Mail.ru, служба, зарекомендовавшая себя весьма положительно и вдобавок позволяющая забирать почту не только через Web, но и по стандартному протоколу POP3. А у iMail все, что и есть — это несколько приятных фич, таких как: уведомление через Аську, да многоуровневая фильтрация (по типу разных там Outlook'ов). А в целом система, каких полным-полно. — А.К.

Крадем спутники

Взламывать операционные системы и банковские счета уже не круто. Круто — перехватить управление над военным спутником! Получив несколько писем с угрозами сжечь спутник в низких слоях атмосферы, сотрудники британского Скотланд Ярда бросились на поиски взломщиков. Военные, конечно, прикидываются, что все идет пучком. Сотрудники военного департамента заявили, что перехватить управление спутником через Интернет совершенно невозможно. Управляющие компьютеры объединены в обособленную сеть, а сам спутник управляется микроволновым лучом, который, в отличие от радиосигнала, является узконаправленным. На земле подобная мощная передающая станция была бы немедленно замечена. Правда, послать подобный луч можно с помощью других спутников, например, американских. Запущенный лишь несколько недель назад спутник является ключевым для британской системы обороны. Он координирует передвижение войск, судов и управляет системой ядерной обороны страны. Но компьютерные эксперты утверждают, что ничего невозможного в сетях не существует. «Невозможно — означает лишь то, что никто не знает, как это сделать», — заметил эксперт военного ведомства. А как гласит закон Мэрфи — в любой программе есть по крайней мере одна ошибка. — М.Е.

В Рунете уже есть все типы изданий

1 марта произошло гораздо более знаменательное событие. В Рунете стало одним сетевым изданием больше. Могучий ряд всевозможных журналов.ру, ежедневок.ру, моя бредятина.ру и т.д. пополнило очень приличное (как по дизайну, так и по контенту) издание Gazeta.ru,с одноименным адресом www.gazeta.ru.
Как и обычная газета, Gazeta.ru планирует выходить 5 дней в неделю, с понедельника по пятницу. Честно сказать, газета производит весьма приятное впечатление, как большим набором освещаемых тем, так и своей «не засушенностью». Навигация на сайте вполне приличная, графика грузится довольно быстро. В общем, так держать! — А.К.

Даешь «5»!

Горячо всеми любимая Microsoft отрапортовала о готовности к запуску IE 5.0. Старт намечен на 18 марта. Т.е. когда этот журнал будет вовсю продаваться, «звезда» по имени Internet Explorer 5.0 будет уже явлена миру. Новый браузер появится сразу для множества платформ, среди которых будут: все Windows'ы — 3.1, 95, 98, NT 3.51, NT 4.0, плюс Sun Solaris и HP-UX.
МелкоМягкие заверяют, что IE 5.0 появится сразу на десяти языках, но не уточнялось, будет ли среди них русский. Единственные, кто может быть недоволен (кроме чукчей, для которых IE 5 не будет локализован) — любители Яблок. Версия для Macintosh появится не раньше лета (но зато для них в январе была выпущена промежуточная версия IE 4.5).
Как ожидается, Internet Explorer 5.0 будет очень прост для конечного пользователя, даже начинающего. В него будут включены элементы технологии IntelliSense, которая нашла более широкое применение в Office 2000 (его планируется начать продавать со второго квартала этого года), улучшены возможности поиска и функции автозавершения адресов, расширена поддержка Extensible Markup Language (XML). — А.К.

Д-р Касперский разбушевался

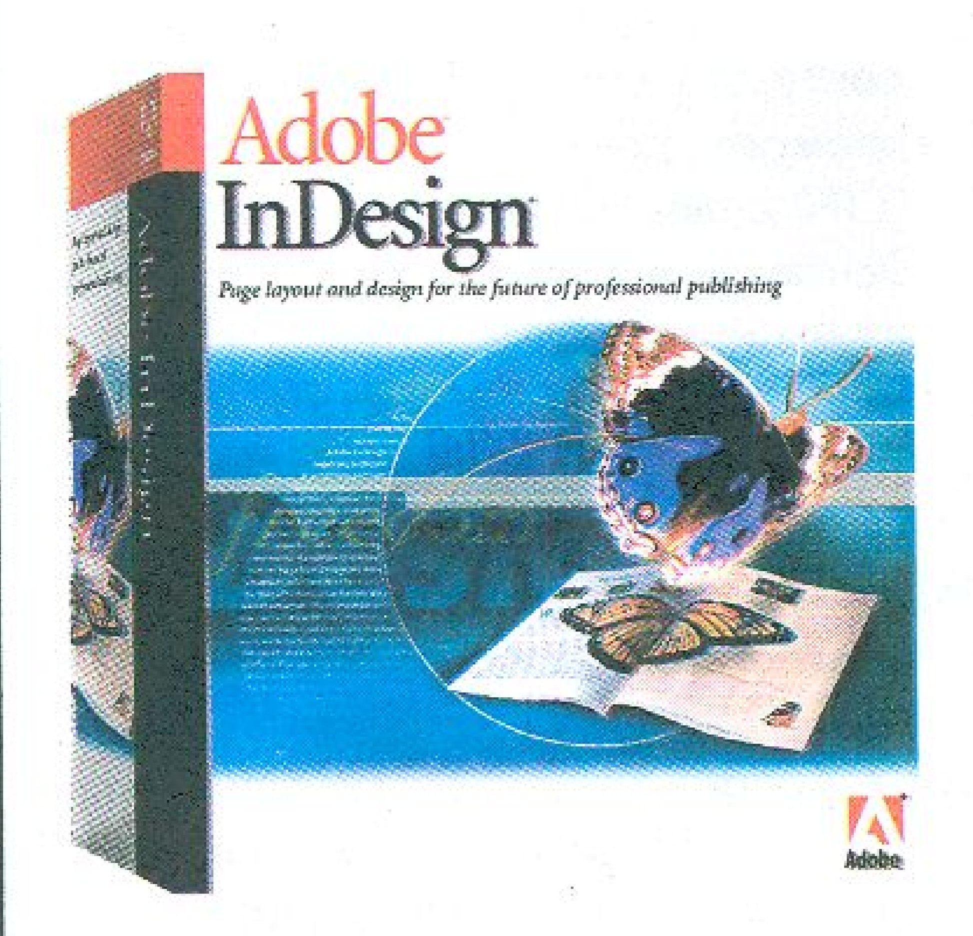
Одна из двух крупнейших российских антивирусных компаний — Лаборатория Касперского в содружестве с фирмой «Медиа Лингва» представили новый совместный проект — Web-сервер «Вирусная Энциклопедия» (www.avpve.ru). Основа сервера — антивирусная база, которой оперирует программа Касперского — AVP. На сервере содержится информация более чем о 14 тыс. вирусах и о способах борьбы с ними.
Энциклопедия доступна как на русском, так и на английском языках. В ней представлены описания большинства известных вирусов, особенности их распространения и размножения, эффективные способы обнаружения и удаления. Для тех, кто не знает, что он ищет, полезной окажется система поиска по сайту, разработанная «Медиа Лингвой».
Но на этом сюрпризы д-ра Каспера на закончились. Его лаборатория представила бета-версию своего антивируса для ОС Linux.
За последние годы Linux приобрел большую популярность не только среди узкого круга специалистов, но и у массового пользователя. Но до недавнего времени эта операционная система отличалась отсутствием комплексной системы антивирусной защиты (впрочем, надо честно признать, что не особо это и нужно, это ж Linux). — А.К.

Самые любопытные хакеры — в Болгарии!

«Уважаемые господа, приложенный файл является обновлением Проводника компании Microsoft». Примерно с таким текстом по Интернету распространяется троянский вирус, мало имеющий общего с этой глюкавой программой. Файл называется ie0199.exe и при запуске создает две программы SNDVOL.EXE и MPREXE.DLL. Для особо пугливых заметим, что файл MPREXE.EXE существует в любом Windows. При перезапуске SNDVOL перехватит Windows Sockets и включит автодозвон, покопавшись в реестре. В принципе, штука оказалось довольно безобид-

ной: ничего не поганит, только шлет копии ваших сокетов на болгарский сервер. Похожие симптомы были и у предыдущего троянского вируса, который накрашивался под IE. Он рассылал письма по болгарским электронным адресам. — M.E.

Adobe наконец-то «убьет Quark'a»



На улице издательских систем праздник. Adobe Systems анонсировала новую программу для макетирования страниц, которая должна напрямую противостоять главному конкуренту компании в этом сегменте рынка — QuarkXPress. Программа под названием InDesign, ранее известная под рабочим названием K2, должна заполнить «...огромный пробел в линейке изделий компании». Программу делали 5 последних лет, и в компании очень надеются, что она продолжит добрые традиции PageMaker'a и сумеет «похоронить» для издательского рынка конкурирующий продукт от компании Quark программу QuarkXPress. InDesign позволяет работать как с файлами QuarkXPress, так и Adobe PageMaker и даже содержит полный набор «горячих клавиш» QuarkXPress. Кроме того, в ней поддерживается формат Portable Document Format (PDF). Но триумф InDesign не означает смерть старого доброго PageMaker'a. Наоборот, появилась новая версия 6.5 Plus для платформ Windows 95/98, NT и Apple Macintosh. — A.K.

Pentium III — не для преступников!

Вшитые серийные номера в Pentium III, якобы дающие лишние гарантии подлинности цифровых подписей и кредитных карточек пользователей, на самом деле могут быть подделаны! Такая новость была опубликована на нескольких германских сайтах. Приятно было посмотреть на кислые рожи представителей Intel, «отказавшихся от комментариев». Такой интерес публики к серийным номерам понятен. Ведь по ним можно отслеживать каждого пользователя по отдельности: его привычки, любимые сайты, даже время, когда он бывает дома. Поэтому больше всего крику, естественно, подняли хакеры, наркоманы, зоофилы, проститутки и к ним приравненные. После поднявшегося шума Intel несколько поменяла планы. Теперь компьютеры будут поставляться с процессорами, где эта функция по умолчанию выключена. Тогда, правда, теряется всякий смысл этой идеи. Кто-то будет пользоваться, кто-то нет, и уж хакеры-то наверняка будут среди последних. К сожалению, сама идея отслеживания пользователей по номерам довольно неудачная. Пусть процессор невозможно взломать, но ведь можно взломать программу, и тогда она будет выдавать любые номера. А электронным продавцам на другом конце Интернета не останется ничего, кроме как слепо верить им, ведь они не могут непосредственно залезть в ваш процессор. Но, может, вы думаете, что, отключив ID, вы сохраните анонимность? И здесь хитрые немецкие хакеры оказались умнее всех (http://www.heise.de/ct/english/99/05/news1). Они смогли хакнуть программу, включающую/выключающую серийные номера. А значит, номер можно узнать независимо от установок пользователя. Не удастся нам безнаказанно пошляться по порносайтам. Единственная польза от номеров — защита от грабежей. Грузовики, набитые последними чипами, стали ценнее золота. Поэтому их часто грабят, не гнушаясь даже убийствами. Теперь преступлений станет меньше, так как любая компания сможет проверять их подлинность по базе номеров процессоров. Но есть в процессоре и полезная схемка — генератор случайных чисел. Даже если он совсем «псевдослучайный», это все равно поможет сделать криптографические программы надежнее.
В заключение хотим заметить, что не стоит так переживать по поводу серийных номеров. Ведь, по большому счету, они встроены и в сетевые карты, и в жесткие диски... Так что, «кому надо», все равно узнает, на каких сайтах вы проводите ночи... — M.E.

Microsoft гонится за Intel'ом, создавая свои ID

Безумный дядя Билл похоже опять в своем стиле. В Win98 новый баг. Опять воруют персональную информацию. Оказывается, любой сайт может считать идентификатор пользователя (ID), который идентифицирует каждого конкретного пользователя по номеру его сетевой карты и номеру, присвоенному Microsoft. Microsoft ID представляет собой уникальный серийный номер, идентифицирующий пользователя при регистрации его копии Windows 98 на пользовательском ПК. Проблема касается элемента управления Windows 98 RegWiz ActiveX и проявляется только при одновременном применении Windows 98 и Internet Explorer 4.0 (интересно, а многие ли поступаю иначе. Ставят Win98 и Netscape, тогда уж лучше Linux :)). Прикол в том, что эта идентификационная информация может перехватываться любым из посещаемых пользователем Web-сайтов. Вот и верь после этого людям. — A.K.

И пусть крепче будет Ява

Компания Sun Microsystems, выполняя свое прошлогоднее обещание, опубликовала исходный код для Java 2. Одновременно было объявлено об изменении порядка лицензирования, который стал более гибким, хотя пользователи по-прежнему, чтобы получить доступ к коду, должны согласиться с лицензионным соглашением, которое в печатном виде занимает около 3-х страниц.
Java 2 распространяется под эгидой Sun's Community Source License, согласно требованиям которой компании должны платить лицензионный сбор только при продаже программ на основе Java, а не до того, как это было раньше. — A.K.

Windows со сроком годности в 49,7 дней

Господи! Ну каких только багов ни бывает, но чтоб такое! Представь, вот пользуешься ты спокойно Windows 95 или 98. Никого не трогаешь. Примус починяешь. И тут вдруг бац! Вынь накрывается медным тазом. Перестает реагировать на команды. Обидно очень. Особенно обидно становится тогда, когда понимаешь, что все сделал правильно, просто она, глюкало эдакое, проработала ровно 49,7 дней. Как заявляют в самой корпорации, проблема вызвана алгоритмом отсчета времени.
На своем сайте Microsoft уже опубликовала исправление, позволяющее устранить проблему, но предупредила о том, что эта корректировка еще не до конца протестирована и загружать ее следует только тем пользователям, у которых данная проблема действительно возникла (интересно, как это сделать, когда ПК мертв. Шутники они там, однако.). Если же ваш компьютер благополучно проработал два месяца, можете считать, что беда обошла вас стороной.

Крепкая старуха Nokia

Финскую телекоммуникационную компанию Nokia чуть было не хакнули. За полгода было сделано (сидите крепче) — 24 тысячи попыток. Если, конечно, не врут представители компании. Как же удалось продержаться героям? А они и не скрывают. Что делают хакеры с самого начала? «Пингуют» адреса с x.x.x.1 по x.x.x.254. Так вот фигу! Здесь пинги запрещены вовсе. Все попытки записываются в лог. Отслеживаются и зеленые юнцы, сканирующие все порты подряд, и профи, просматривающие порты с большими промежутками времени и с разных IP. Так, например, были обнаружены попытки подключиться к сервису через порт 1234, с помощью которого активизируется троянская программа Trojan Back Orifice. Более того, «плохие» пакеты не отсылаются обратно, как делает большая часть брандмауеров, а просто кидаются в «корзину». Ну и, конечно, криптография. Самая большая проблема для безопасности сети — это пользователи с удаленным доступом. Их вызовы шифруются, пересылаются через VPN и проходят подтверждение на главном сайте Nokia. Что ж, и на старуху бывает проруха... — М.Е.

Сдавайте пароли на хранение

На сайте www.mypassword.net открыта бесплатная раздача слонов — можно зарегистрироваться и хранить там пароли для доступа на различные сайты, где таковые требуются — специально для забывчивых. Правда, непонятно, чем это лучше, чем отправлять себе письма с паролями на web-mail. Я попробовал — нормально, вроде работает. Хозяева обещают скорешеваться с разными яху и амазонами, чтобы юзер одним кликом попадал прямо туда, куда надо. Ладно, посмотрим, кто их первый хакнет :). — С.Д.

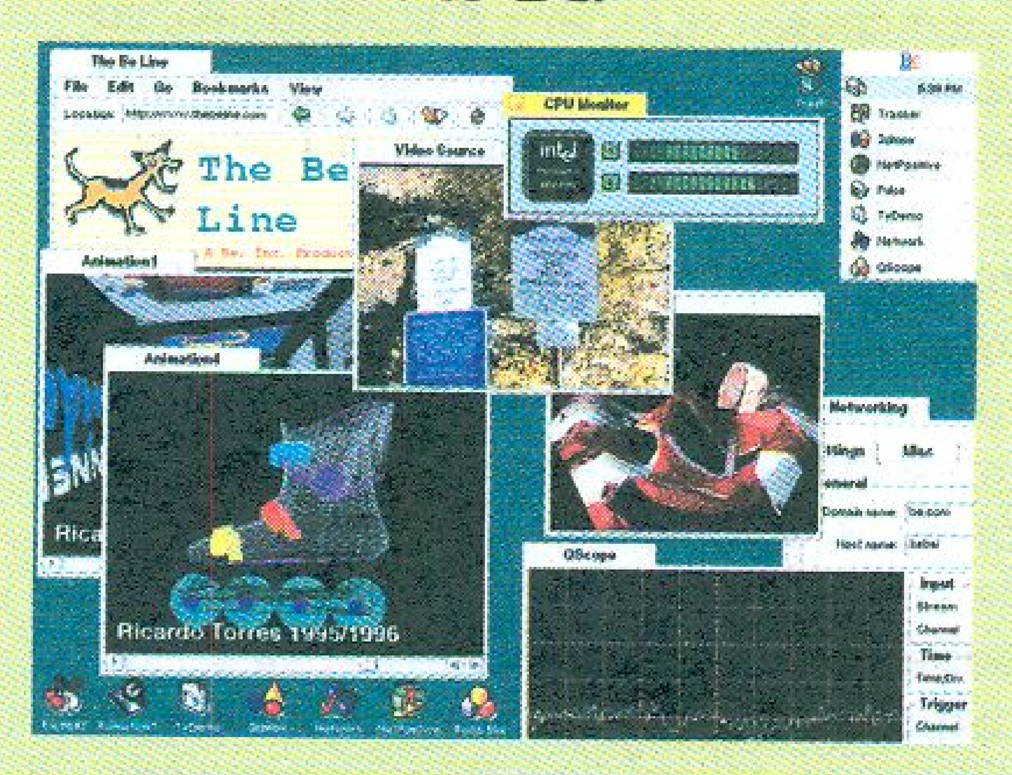
PGP стал менее надежен

Новый вирус для Microsoft Word — Caligula ворует PGP ключи и отсылает своему владельцу через Интернет. Как утверждается, это не сильно повлияет на надежность PGP, так как кроме ключа требуется еще и знание пароля. Впрочем, раз известен личный ключ, то уровень безопасности PGP опускается с практически невскрываемого до уровня обычной сети с доступом через пароль. А пароли зачастую выбираются не самые надежные. Кстати, вышла очередная версия PGPi 6.0.2 (http://www.pgpi.com) — в нее встроена поддержка стандарта RSA. — М.Е.

Хакер — это не только ценный мех, но и...

Канадское правительство собирается нанять хакеров для проверки систем безопасности. Когда все ошибки будут найдены, система будет принята на вооружение. Смущают только два момента. Первый, как будут искать хакеров и проверять их профпригодность. А второй, не повставляют ли хакеры в исходник программы новых дырок? — М.Е.

To Be or not to Be?



В соревновании за лидерство все средства хороши, решили в компании Be. И предложили OEM производителям предустанавливать BeOS на новые машины бесплатно, т.е. даром. Но поскольку система без приложений — это мертвая система, Be пошла еще дальше и разрешила вместе со своей ОС бесплатно предустанавливать и любой другой софт, который выпускается Be.
Все это делается в попытке преодолеть монополию Microsoft и дать возможность пользователям увидеть интерфейс BeOS первым на своей машине.
Немного ликбеза: BeOS, равно как и Linux, получила высокую оценку специалистов, но не смогла завоевать рынок ПК и существует теперь только как специализированная ОС для обработки аудио и видео. До недавнего времени только Hitachi предустанавливала BeOS на своих машинах и то лишь на территории Японии. — А.К.

Обнаружен IRC-червь

Этот нерезидентный зашифрованный вирус-червь заражает COM-, EXE- и BAT-файлы DOS, распространяет свои копии через каналы mIRC и дописывает к HTML-файлам команды, размножающие вирус через Интернет при чтении этих страниц. Вирус проявляется по первым и вторым числам каждого месяца: выводит сообщения и вызывает видео-эффект, который при помощи VGA-команд меняет палитру монитора с режима белый-на-черном на черный-на-белом и назад. Если заражение командных файлов дело давно освоенное, то заражение HTM-файлов и передача вируса через IRC дело новое. При заражении HTML-файла вирус записывает в конец файла небольшой набор из HTML-инструкций, передающих код вируса через Интернет. Эти инструкции добавляют к первоначальному тексту HTML-файла две строки: «Download The Latest Patch!» и «Click Here!». Нажав на последнюю, вы получите копию вируса, который тут же и установится. В MIRC вирус заражает скрипты. Зараженный SCRIPT.INI содержит несколько инструкций. Основными из них являются команды передачи вируса пользователям IRC-канала: при приеме/посылке файлов вирус передает соответствующему пользователю свой зараженный файл PORNO.COM. Вирус также посылает различные сообщения в канал. При подключении зараженного клиента к каналу вирус передает пользователю с именем «SeptiC_dm» сообщение: «I am your servant! I have been turned into a zealot of darkness». Вот прикол-то! А если в сообщении обнаружена строка «sacrifice», все зараженные пользователи отключаются от канала с сообщением: Your word is my command, Power to satan! Заплатки к антивирусам ищите на www.avp.ru — М.Е.

Радистки Кэт уходят в прошлое

Бывший глава отделения КГБ в Лондоне Олег Гордиевский заявил на конференции по кибершпионажу, что появление Интернета в корне изменило методы слежки и обмена информацией. 12 из 29 его агентов пользовались сетью для передачи секретных данных. Группа хакеров добывала из банковских сайтов информацию о фирмах, переводящих деньги из России и обратно. Поговаривают, что и по сей день в ФСБ существует группа, достающая данные таким способом. — М.Е.

Сколько жизней у кошки?

Правильно, всего девять. Именно об этом я подумал, когда прочел, что Corel выпустила бету очередного любимого народом пакета. Что же нас ждет в девятой версии, которая официально выйдет в мае? Основные изменения коснутся, как ни странно, пакета PhotoPaint, который теперь будет чуть ли ни круче, чем фотожоп. Во-первых, все навороты, сохраняемые в файлах .psd, можно будет видеть и в Corel. PhotoPaint сможет импортировать файлы из Painter, правда, непонятно, зачем: все равно в Painter рисовать лучше. Что классно, так это редактирование файлов QuickTime со всеми

примочками: комментариями, панорамами, объектами и т.д. Итого — более 70 фильтров импорта и 40 экспорта. Вот только сколько ресурсов он будет жрать, еще неизвестно... — С.Д.

NT – это тоже MustDie?

Хакерская группа l0pht (http://www.l0pht.com) занимается в основном вопросами безопасности Windows NT. И не зря! Последняя версия их программы l0phtcrack взламывает буквенноцифровые пароли NT всего за 24 часа. Это в худшем случае. Если в пароле содержится какое-то слово или пароль был передан по сети (пусть и в шифрованном виде) — это ускорит взлом в десятки раз. Предполагается, что программу будут использовать администраторы сетей для проверки надежности паролей пользователей. Может и так бывает, но основная цель — показать ненадежность этой операционной системы. Кстати, буквально на днях та же группа обнаружила весьма любопытный баг. Суть его заключается в том, что NT при старте в целях оптимизации загружает в виртуальную память по одной копии основных системных библиотек, разделяя их между всеми процессами. Для выбора библиотек используется список KnownDLLs, в который могут писать все пользователи. Таким образом, система может быть атакована с помощью загрузки библиотеки, имеющей имя, совпадающее с именем системной dll, и подмены записи в списке KnownDLLs. После чего вызовы системной библиотеки будут обрабатываться хакерской библиотекой, что в итоге может привести к захвату административных прав. Microsoft в ужасе готовит очередную заплатку. — М.Е.

Нет, ну все-таки, NT – это MustDie или нет?

В отличие от разных там 95-98 Microsoft всегда подчеркивала и подчеркивает надежность своей ОС Windows NT 4.0 и прочит ее как основу для все будущих версий Windows. Но вот незадача. Похоже, что WinNT тоже не без греха. Впрочем, надо честно признать, баги в WinNT отлавливали и раньше. Но нынешний — один из самых серьезных за все последнее время. Оказывается, теперь NT можно взломать с помощью Screen Saver'a. Хранители экрана отныне враги человечества №1. Дело в том, что при запуске программы предохранения экрана злоумышленник может получить дополнительные, не предназначавшиеся ему права. Microsoft озадачилась этой проблемой и работает над ее устранением.

Одно радует, для того чтобы взломать комп с NT'ей, ломателю надо работать непосредственно на нем, иначе «фиг вам». Ну а такая ситуация, чтобы ломать именно свой рабочий комп, как правило, встречается не часто. Но и это еще не все. Для того чтобы взломать NT, вам все равно без спец. подготовки не обойтись, т.к. такой способ взлома требует определенных навыков в программировании. — А.К.

WinZip хакнул седьмой Оффис

Если вы установили WinZip 6.3 или 7.0 на 95-е фортки, а потом поставили IE 4.0, причем без обновления десктопа, то у вас могут быть проблемы. Седьмой или 97-й оффис, а так же обычный проводник (который просто Explorer) могут запросто вылететь — и вы не будете знать, почему. Те, кто столкнулся с подобной проблемой, имеют две возможности: или установить Windows Desktop update, или отколбасить registry, следуя инструкциям на http://support.microsoft.com/support/kb/articles/q196/4/80.asp. Кстати, я проверил: выбивает стопудово. Правда, для проверки пришлось переустанавливать систему, но истина, конечно, дороже. — С.Д.

Русский Хак!

А теперь хит-парад Х по сетевым хакам. №2 хит-парада идет взлом idSoftware. Титульная страница бессмертных создателей Рока и Сотрясения, то есть Doom'a и Quake'a, в очередной раз призывала посетителей освободить самого известного хакера всех времен и народов Кевина Митника (15 февраля всеми свободолюбивыми людьми отмечалась 4-я годовщина его отсидки. А ты ходил на демонстрацию в защиту Кевина???!!!).
Как показало расследование, учиненное по горячим следам на сайте HackZone (www.hackzone.ru), взлом idSoftware был проделан с помощью поставляемых с Website Pro 2.0 CGI-скриптов /cgi-dos/args.bat и /cgi-win/uploader.exe. Получается, что ребята из id ложанулись как последние лохи, оставив на своем сервере скрипты, которые шли в стандартной поставке этого популярного редактора для создания Web-страниц. Вот вам и Сотрясение :).
Ну а №1 удостаивается команда хакеров из России со своим взломом Пентагона, о котором мы написали выше.
Как сообщило безумно перепуганное агентство ABC News, буржуйский Пентагон начал расследование по факту незаконного проникновения в свои системы. — А.К.

Пятьдесят два motherfucker'a и три pidor'a

И напоследок. Х провел изучение сети ICQ. Все, кто пользуется ICQ, сами придумывают себе ник. Творческий подход при этом зачастую возобладает над здравым смыслом, что прекрасно демонстрирует нижеприведенная таблица. Каких только уродов в сети нет!

Pidor	3 (один наш)
Pizda	7 (русский — только один. Японец, канадец и т.д.)
Cum	около 100. И ведь все мужики!
Cumlicker	Двое любителей сладенького
Bigpussy	Тоже две. Подружки предыдущих товарищей
Bigtits	около 70 — отлично. Устроим конкурс
BigDick	больше 200. Вот это разница! Сравни с bigpussy
Cumsucker	3 — тоже не густо
Dicksucker	16. Сравни с предыдущей строкой!
Motherfucker	52. Не так уж и много!
Sucker	Зашкаливает. Сакеры, мать их...
PornKing	около 80. Сомневаюсь, что они являются таковыми на самом деле...
Suckmydick	9. А вот про pussy — ни слова. Не дают, понимаешь!
Pizdez	1. Написано, что из Зимбабве, но врет ведь, зараза!
Durak	Почему-то 26. И почти все — из Штатов!
Kretin	14. Это те, кто с ошибками пишет
Cretin	50 с хвостиком. Этих, конечно, больше!
Debil	32. Масса невинных людей — я даже с ними общался
Zhopa	8. Комментарии излишни — тут все наши, никаких сомнений

Андрей Князев,
Сергей Долгов,
Михаил Едемский

X поможет тебе правильно потратить деньги на Upgrade



В этом номере мы продолжаем обзор комплектующих для вашего ПК. Напомним, что в предыдущем номере мы рассказали вам о процессорах и 2D/3D картах.

Эдуард Раушенбах, ed@gameland.ru

Мамки

Если 3-4 года назад я бы однозначно посоветовал продукцию ASUStek (за последние четыре года я использовал следующие МП: PVI-486SP3, PCI/I-P54TP4, P/I-P55T2P4, VX97, TX97-XE, P2L97, P2B, P5A-B, P2B-B, P2L-B), то сейчас ситуация несколько изменилась, т.к. многие фирмы-производители выпустили вполне конкурентно-способную продукцию. Очень неплохое впечатление производят МП от ABIT, Chaintech, Gigabyte и Iwill, но ASUS мне милей всех прочих. Конечно, отдельные МП обгоняют P2B (Slot 1) и P5A (Super 7) по производительности на 2-5%, но надежность и качество мне представляется более важным, чем 1-2 лишних FPS. А то, что P2B (130$) поддерживает частоты шины 66/75/83/100/103/112/133 (появившиеся в продаже в конце января имеют дополнительный лист-вклейку с описанием положений переключателей для настройки на частоты, вплоть до 150) при коэффициенте умножения от 2 до 8 (P2B-B (120$), соответственно, 66/75/83/100/103/105/110/112/115/120/124/133/140/150 при коэффициенте умножения от 2 до 5.5), не может не радовать. Единственным (замеченным мною) недостатком P2B-B является меньшее количество слотов ISA и PCI, чем у P2B, но это свойственно большинству Baby-AT МП. У P2B была выявлена несовместимость со звуковой картой Maxi Sound Game Theater 64 (неразрешимый конфликт по 9 IRQ). Ну а для любителей разгона плохо-разгоняемых камней рекомендую ABIT или Chaintech (можно поиграть с питанием). Не советую брать продукцию Intel — дорого и невкусно.

Если ваш комп действительно сильно тормозит — имеет смысл приобрести мать с поддержкой DIMM-модулей памяти (тем более, что она теперь стала дешевле на 10-20%, чем SIMM EDO, и почти в 2 раза (!) дешевле SIMM FP), AGP-разъемом, UltraDMA (он же UltraATA) 33/66, USB и, желательно, с возможностью работы на 100 Mhz частоте. Сделать выбор между Slot 1 или Super 7 — дело финансовых возможностей, т.к. K6, как правило, дешевле (если, повторяю, забыть про Celeron). На мой взгляд, идеально выдерживать «золотую середину», т.е. затраты на мать+процессор+память не должны превышать 250-350$.

Итого: идеальным выбором, учитывая возможности перехода на более мощные версии процессоров, я считаю ASUS P2B+Celeron 300A/333/366/400 (желательно коробочный вариант, так как китайско-тайваньские вентиляторы оставляют желать лучшего) + 64 Mb DIMM 8 ns (PC-100). По ценам конца марта это выльется в 120 + 70/80/110/145 + 80 (90) = 270-355$.
Учитывая то, что Celeron'ы уже, фактически, не гонятся (но на 75 Mhz работают все), и если вы не собираетесь в ближайший год менять процессор, — имеет смысл (за те же деньги) приобрести мать на чипсете LX (P2L-B (Baby-AT) или P2L97 (ATX)) + обычная память (12 или 10 нс) + Celeron 333 (при необходимости используя переходник Socket370—>Slot 1), разогнав последний на 75 частоте до 375 Mhz, т.к. в конце 1999 г. — начале 2000 г. появится мать на новом чипсете, и BX уже морально устареет. Эта конфигурация обойдется в 50 (не ASUS) ~ 90 (ASUS) + 80 + 80 = 210-250$.

Далее я разместил результаты голосования за период с 12 по 14 февраля (данные по состоянию на 14.02.99, 11:40), проводимого на информационном сайте «Reactor Critical» (http://www.reactor.ru/polls.shtml).

Текущее голосование — Какого производителя у вас материнская плата?
36.6% Asustek
14.6% Другое
14.4% Abit
13.4% Chaintech
4.7% Lucky Star
3.3% Iwill
3.2% Gigabyte
3.1% Intel
1.1% Supermicro
0.8% MSI
0.6% Elitegroup
0.6% Не знаю
0.6% A-Trend
0.6% Shuttle
0.6% FIC
0.4% Tyan
0.2% Aopen
0.2% Micronics
0.1% QDI
0% Acorp
Засчитано 1448 голосов.

До чего же мне жаль те 4.7%, что занимают пятую позицию (какие-то странные ассоциации), но об этом — ниже.

Хотелось бы как-то особенно отметить мать от Lucky Star «LS 5-MVP3» за ее глючность и нестабильность.
Как все это было:
Началось с того, что возникли проблемы с установкой Matrox G-100. С большим трудом удалось настроить под все используемые ОС: Win95/NT. Через некоторое время, когда я заменил G-100 на G-200, ситуация повторилась. Это уже было не смешно. Matrox'овский хранитель экрана подвешивал ПК наглухо, Final Reality упорно отказывалась находить AGP (переконфигурирование BIOS'а как в режим AGP 1x, так и в AGP 2x, не помогло). Пришлось, на всякий случай, поставить Windows 98 (чтобы ОС понимала свежий чипсет). Не помогло. Но это было только началом кошмара... После продолжительной болезни началась агония, сопровождаемая конвульсией и бредом: мой рабочий комп стал самостоятельно перезагружаться с периодичностью 2-3 раза в день (это началось примерно на 3 месяце эксплуатации LS 5-MVP3). Переставил K6-266 со 100 на 75 частоту. Не помогло. На 66 Mhz. Результат прежний. Отредактировал настройки

BIOS'а. Результат нулевой. Плюнул на это дело и стал ждать свежих мамок от ASUS. Как раз в это время начались сбои контроллера HDD: время от времени он определял мой IBM DTTA 351010 не как HDD в режиме LBA (хотя автоопределение было отключено и HDD был выставлен фиксированно, как LBA), а как CHS, что приводило к сбоям в работе. Следующим этапом стало противостояние LS 5-MVP3 моим попыткам подключить USB сканер UMAX ASTRA 1220U (кстати, очень рекомендую). Как и на прочих Baby-AT матерях, на LS 5-MVP3 отсутствовали USB-коннекторы (на мамке есть разъем для подключения USB-коннектора). Но вся проблема заключается в том, что USB-коннекторы от других матерей (пробовал от ASUS и какой-то No-Name) не подошли по разъемам, а ЛакиСтаровского производства днем с огнем не найдешь. Пришлось ехать в «Формозу» (которая, как оказалось, производит эти матери в Москве). Данная поездка принесла весьма интересный результат: сотрудники этой компании посоветовали приобрести другую мать (про себя я добавил: «и обязательно другого производителя»). Кончилось тем, что мне пришлось поехать в «Сканер-Центр» (т. 962-07-88) и обменять USB на LPT версию (UMAX ASTRA 1220P). Огромное им спасибо за понимание и помощь (далеко не каждая фирма обменяет дорогой товар на более дешевый, да еще и связанный с возвратом денежных средств, причем, знакомых у меня там нет). К этому моменту Celeron 300A несколько упал в цене, и я решил сдать все эти LS 5-MVP3 + K6 обратно (хотя и с некоторой уценкой) и обменять их на P2B + Celeron 300A (тем более что к тому времени данная конфигурация с честью выдержала испытания на моем домашнем компе).

Учитывая то, что из 5 матерей одна умерла, а три из четырех (на пятом компе стоял Matrox Mystique 220 PCI и, возможно, изза этого особых проблем не было) оставшихся настолько сильно истощили мою нервную систему, что теперь от продукции LuckyStar мне хочется бежать, как черту от ладана. А, узнав, что «Формоза» является официальным партнером Micron и производит модули памяти, используя чипы последней, мне уже как-то не хочется покупать память Micron. Кстати, они же («Формоза») производят и следующие видеокарты:

SVGA AGP 8Mb Super Grace i740
SVGA AGP 16Mb LS: ImageWorld «Avenger3D- (3Dfx Banshee)
SVGA AGP 4Mb SIS 6326 AGP
SVGA AGP 2M S3 Trio 3D
SVGA AGP 4M S3 Trio 3D

Винты

За последние годы я общался (покупал-использовал-продавал) с продукцией различных фирм: Conner, HP, Teac, Maxtor, Seagate, Western Digital, Fujitsu, Quantum, Samsung и IBM. До середины 1998 г. в течение почти трех лет моим особым вниманием пользовались HDD от Quantum серии Fireball, т.к. они сделаны на основе последних достижений (UltraATA/33, как, впрочем, и UltraATA/66, — это их разработка), произведены в Японии (во всяком случае те 3-4 десятка, что мне попадались), немногословны (тихи при использовании) и отличаются высокой скоростью чтения/записи при относительно невысокой цене. Но в начале лета 1998 г. я решил попробовать свежую модель от IBM. Это был их «средний класс» (хотя, естественно, UDMA/33) — 6 Gb, 5400 RPM (оборотов в минуту) с буфером объемом 128 Kb (DHEA-36480, хотя некоторые экземпляры серии DHEA, исходя из данных IBM, могут иметь больший объем буфера, вплоть до 512 Kb (кажется, те модели, номер которых заканчивается на 1, хотя это не точно)). Я в него сразу же влюбился: минимальный шум при работе, высокая производительность, невысокая цена. Несколько позже появились другие модели серий Deskstar GP (5400 RPM) и Deskstar GXP (7200 RPM). Они отличаются большим объемом буфера (512 Kb) и маркировкой DTTA-xxxxxx (например: DTTA-371010 — 7200 RPM, 10.1 Gb; DTTA-350840 — 5400 RPM, 8.4 Gb), где вторая цифра — скорость вращения в тысячах, а следующие четыре — емкость в десятках тысяч байт, т.ч. умножив номер HDD на 10 000 и поделив его на 1 048 576 (1024x1024), вы получите его объем в Gb. В прайс-листах их называют IBM Titan (предыдущую серию DHEA — Hercules). Все, что я могу сказать о DTTA — IBM сделала невозможное, улучшив и без того превосходный винчестер. Проявляется это в том, что при загрузке Windows 98 (скорее всего за счет большего буфера) диск шуршит на порядок меньше. Таким образом я поменял свой HDD на работе на DTTA-351010, а дома поставил DTTA-371010, что, несмотря на приличную разницу в цене (в октябре это составляло 50-70$), себя оправдывает: с новым HDD все пошло еще лучше, и более медленный 8 Mb Matrox G-200 на SDRAM-памяти стал обгонять более дорогой 16 Mb Matrox Millennium G-200 (при использовании DTTA-351010) на SGRAM-памяти на 10-15%, что позволило мне поменять 16 Mb SGRAM на 8 Mb SDRAM-версию, тем самым сэкономив 80$. Уже появились модели, поддерживающие UltraDMA/66, да и матери с поддержкой этого стандарта уже вышли, но пока-то ничего про это сказать не могу, т.к. сам еще не пробовал, а пересказывать чужие отзывы не люблю. Да и попытки найти специальный 80-жильный кабель не увенчались (пока) успехом. Пока сижу на IBM'е, а что будет дальше — посмотрим. Хотя интересно было бы попробовать новинку от Western Digital (WD Expert), т.к. она разрабатывалась совместно с IBM.

Но вернемся к нашим баранам. Даже если ваша мамка не поддерживает стандарт UDMA/33, все равно более древние модели покупать не стоит. Даже на матерях, изготовленных на чипсете 430HX (UDMA не поддерживается), Quantum Fireball SE (уже устаревшая модель одного из первых UDMA-винчестеров) обгонял своего предшественника Quantum Fireball (без поддержки UDMA) на 10-20%. Что было выявлено мною полтора года назад, когда встал вопрос о закупке винчестеров больших размеров (на работу), но матери (в основном) использовались ASUS T2P4.

Для домашнего компа вполне достаточно 5400 RPM, т.к. более производительные, а, соответственно, и более дорогие модели со скоростью вращения 7200-10 000 покупать (основной массе пользователей) не стоит, т.к., несмотря на выигрыш в скорости, они в 1.3-2 раза дороже, не говоря о необходимости теплоотвода («семерки» еще терпимо греются, а на «десятках» можно яичницу жарить). На момент написания данной статьи IBM DTTA-380840 стоил 170$, DTTA-351010 — 190$, DTTA-371010 — 250$, а DTTA-371440 — 350$. Итак, мой выбор для ПК — IBM DTTA-351010 или IBM DTTA-350840. Для Hi-End ПК — IBM DTTA-371010/371290/371440. Для тех, кому подобный объем не нужен, да и цена велика, позволю заметить, что за 120-130$ можно купить вполне приличный 3-4 Gb HDD. Например, явный «середнячок» (что не является принижением заслуг, а только отображает существующее положение) Western Digital или Fujitsu, тем более что и цена у них, как правило, на 10-15% ниже, чем у IBM или Quantum (хотя производительность отстает не более чем на 5-10%). Quantum весьма неплох, но, учитывая его «разговорчивость» и незначительную разницу в цене по сравнению с продукцией IBM, — лично я свой выбор сделал, а остальное — за вами. HDD я обычно покупаю в «Амикоме» (www.amicom.ru, тел. 972-34-96) или в «Логитэк Системс» (http://www.corbina.net/~tim/, тел. 928-02-89), в зависимости от цены.

Кузов

Какой бы форм-фактор (Baby-AT или ATX) и размер (slim, desktop, mini-/middle-/big-tower) вы бы себе ни выбрали — помните: большая часть «начинки» ПК устаревает через год-два, а корпус, монитор, мышь, клавиатура, джойстик и блок бесперебойного питания (в меньшей мере, т.к., скорее всего, через 2-4 года придется менять батареи) вполне могут прослужить от 3 до 10 лет. Следовательно, не экономьте на долговечных компонентах, т.к. цены на них (за исключением мониторов) снижаются крайне медленно, чего не скажешь о внутренностях системного блока. Т.к. большинство матерей выпускается в ATX-формате, выбор форм-фактора для новой матери очевиден (доходит до смешного: в декабре у ме-

ня на работе стал барахлить контроллер гибких дисков на одной из матерей ASUS T2P4 (первый сбой мамки от ASUS на моей памяти), и мне пришлось подыскивать Baby-AT мать, естественно, от ASUS, на замену. T2P4 продаются на каждом углу, но только ATX, а в тех местах, где вроде можно купить Baby-AT версию — просили в 2 раза дороже (вероятно, за редкость), чем за ATX, но все равно купить не удалось, т.к. подобные платы стали раритетом. В итоге пришлось взять ASUS TX97-E).
Рекомендуемый размер: если вы не собираетесь самостоятельно ковыряться во внутренностях, то вам подойдет абсолютно любой; если же вы иногда что-нибудь самостоятельно меняете в своем компе — идеальным выбором будет Middle-Tower; ну а если вы напичкали его до состояния захламленного чердака (SCSI-контроллер, 2-3 HDD, TV-Tuner, внутренний модем, 2D-видеокарта+Voodoo 1/2, плата видеозахвата, IDE Zip-Drive, 1-2 CD-ROM'а и т.д.), получить более-менее возможный доступ вам поможет только Big-Tower (причем, желательно, с по отдельности сьемными боковыми стенками (в идеале — не на винтах, а на «барашках») и выезжающей матерью) мощностью от 235 до 300W. Дома я использую Mini/Middle (если угодно — увеличенный Mini, или усохшийся Middle) Tower CLR Infinity (этот корпус и дисковод NEC — вот и все, что за 2 года осталось от моего brand-name, т.к. за это время он пережил 5 или 6 upgrade'ов), а на работу прикупил корпус AEGIS-T-10 производства Elan Vital (www.elanvital.com.tw), т.н. «Powered by ASUS». Очень доволен и тем, и другим. Могу посоветовать посмотреть в «Аэртон'е» (www.airton.com) или похожий по качеству изготовления Mini Tower ASUS (FK-604) ATX Format в «Формозе» (www.formoza.ru) или у ее дилеров («Ф-Центр на ...»), т.к. на том же Савеловском рынке они стоят от 90$, что на 20-30$ дороже (нормальная цена за качественный Mini — до 60-75$, а за Middle — до 85-100$). Добротно сделанное железо, приятная легкоснимаемая крышка, качественный блок питания. Одним словом, рекомендую. Так же Elan Vital производит mini-tower T-5 и корпус для сервера T-15. Советую сходить к ним на страницу и посмотреть на эти корпуса.

Мозги

То, что стоит приобретать только DIMM-модули, объяснять, я думаю, не стоит. А вот о том, какие и сколько — стоит поговорить. Для матерей, не поддерживающих 100Mhz, в принципе, подойдет любая. А для остальных — я бы рекомендовал потратить на 5% больше и приобрести 8-10 ns (PC-100) производства «Elite», «Samsung» или «Hyundai». 32 Mb обойдутся в 40-45$, а 64 Mb, соответственно, в 80-90$. Например, в Altech'е (www.altech.ru, тел. 246-85-81) 64 Mb «Elite» (дома я использую именно ее) обойдется в 84$, но гарантия всего 6 мес. А в других местах та же память стоит несколько дороже, зато гарантия от 1 до 5 лет. Если вы планируете использовать Windows 98, да еще и в игрушки играть — 64 Mb и точка. С 32 больше промучаетесь. Уж лучше взять процессор попроще, да HDD поскромнее, но на мозгах не экономить.
А насчет 128 или 64 Mb вот что я позволю себе заметить: летом я поставил себе 128 Mb, но проявилось это лишь в том, что Norton System Doctor из NU 3 стал показывать 70% загрузку ОЗУ (до этого показывал 92%). Ну, пожалуй, демоверсия Descent 3 идет получше. А больше подобных жадных до ресурсов игр я и не припомню (хотя скоро выйдет International Rally Championship 99, Quake 3: Arena и т.д., т.ч. не исключено, что летом 128 Mb будет еле-еле хватать). Себе я поставил 128 Mb. Если же заниматься обработкой графики (сканирование, редактирование и т.д.) — помните, что для работы с полноцветными изображениями сильно рекомендуется компьютер с памятью 64Mb, иногда даже больше (полноцветное растровое изображение формата A4 занимает 20-30Mb, для комфортной работы рекомендуются мозги в 2.5-3 раза больше размера обрабатываемого файла).

Манипуляторы

(мыши, джойстики и т.д.)

Эпиграф нумеро уно: «Logitech'а мышь в руке — как New Balance на ноге!»
Эпиграф нумеро дуо: «Нет мыши лучше Logitech, и MouseMan — пророк ее» (собственное графоманство, после 10-12 часов набивания данной статьи)

На столь ободряющей ноте и начнем. Как вы уже поняли, я являюсь ярым поклонником мышей/джойстиков Logitech 999 (замша)/1600 (кожа) и кроссовок New Balance MouseMan/Sensa для COM/PS2-порта и WingMan Extreme/WingMan Warrior. Или я что-то перепутал? Ну, не важно, т.к. и то и другое просто великолепно. Что я могу сказать поклонникам MS Mouse или потребителям продукции Genius? Вы многое потеряли — вот что я им скажу!
До чего же приятно зажать продукт от Logitech в руке/ноге/ухе/зубах и пробежаться/пролететь/нырнуть/сползти по коврику/траве/каньону/на велосипеде/в бадминтон/по лабиринтам/открытому космосу (нужное подчеркнуть). Это нужно попробовать самому! Я не припомню ни одного случая, чтобы какая-либо личность, под впечатлением моего несравненного обаяния потратившая в 2-3 раза большую сумму, чем первоначально предполагалось (все почему-то любят покупать дерьмо (он же фуфел), хотя оно и года не проработает, а вещь — 3-5 лет, как минимум), впоследствии сожалело о потраченных средствах. Нет! И даже наоборот! С этого момента еще одним сторонником качественной (и само изготовление, и драйверы) продукции в мире становилось больше! Возможно, я слишком залихватски начал обзор манипуляторов, но что поделаешь, если через 3 дня сдавать материал (а введено около 50%), целый день вколачиваешь информацию, временами прерываясь на заход в Интернет или на кухню за кофе, а по «Радио-Классика» (102.1 FM) последние полчаса крутят танцевальную музыку (Euritmics, Billy Joel, Boney M, Attawan и т.д.). Заклинаю, не покупайте дешевые поделки из дружественной КНР. Хотя большинство продукции серьезных фирм выпускается там же, но разница между высококачественной технологией солидной фирмы, контролирующей процесс изготовления, и прочими изделиями глобальна! Имеется джойстик Genius, ну очень похожий (даже по цене) на WingMan Extreme, но это же две диаметрально противоположные вещи! Все, закругляюсь, а то не сдержусь и наговорю гадостей.
Если вы увлекаетесь симуляторами полетов чего бы то ни было (звездолеты, самолеты, вертолеты, субмарины (хотя они довольно низенько летают), Descent 1/2/3/... и т.д.) идеальным (особенно по соотношению вложенных денег с полученным удовольствием) выбором будет Logitech WingMan Extreme или Logitech Wingman Warrior. Оба джойстика имеют великолепно размещаемую в руке эргономическую рукоятку (эргономика — конек Logitech), HAT (т.н. «шляпа» для обзора во все четыре стороны), курок, три легкодоступные (большим пальцем) кнопки, а на Warrior'е имеются Throttle и Rudder (я, например, их использую для управления форсажем и для разворота на месте

при полетах в Star Wars: Rogue Squadron 3D). За счет массивного основания данные модели не нуждаются в присосках или каком-либо ином виде крепежа, т.к. устойчивость у них хорошая. Если вы любите аркады — вам понравится WingMan GamePad или ThunderPad/ ThunderPad Digital. Любителям автогонок не помешает руль + педали (Logitech или ThrustMaster), тем более что в связи с выходом большого количества моделей с обратной связью старые модели, не поддерживающие технологию Force Feed Back, начинают падать в цене.
MouseMan можно приобрести за 17$ в «Мультимедиа-Клубе» (www.mpcclub.ru, тел. 943-92-93), а WingMan Extreme/Warrior либо там же, либо на Савеловском рынке (место С-40) за 25/45$. Не поленитесь и зайдите в любой дорогой салон («Белый Ветер», «Компьюлинк», «Партия») — там вы наверняка сможете опробовать продукцию Logitech, а затем — купить в другом месте, но значительно дешевле (подобный способ имеет положительные стороны при покупке не только манипуляторов, но и прочих комплектующих).
Раз уж зашла речь о мышах — надо бы вспомнить и о MousePad'ах (ковриках для мышей). Из дешевых (1-3$) хотелось бы отметить продукцию Verbatim. Дешево и сердито.

Тетя Клава

На данную тему я отвечу вкратце: если средства позволяют — покупайте Cherry (20-30$), иначе — Chicony или BTC (и та и другая стоят от 8 до 25$). Имелись в виду стандартные модели этих фирм. Клавиатуры других производителей, как правило, несколько хуже.

Мониторы

Монитор, как я уже говорил, вещь длительного пользования, т.ч. рекомендую брать не ниже среднего класса (от 300 до 500$ за 17»), т.к. плохой монитор почти невозможно продать с целью замены на более качественный, а очень навороченный — еще труднее, да и дешевеют они не по дням, а по часам. Я на собственном опыте убедился, что владеть устройством Hi-End очень удобно и престижно, но и накладно: в 1996 г. мой бывший Sony 17SE (до него у меня был ViewSonic 17) стоил 1450$, а в сентябре 1998 г., производя его замену на Sony 20SE-V, я продал его всего лишь за 450$, что несколько удручает. Но все же, особенно учитывая резкое снижение цен на жидкокристаллические дисплеи, я бы рекомендовал не тратить деньги понапрасну (т.е. выдерживать «золотую середину»), т.к. через 1-2 года стоимость обычных мониторов упадет, как минимум, вдвое. Китайские мониторы (я имею ввиду не страну, где обустроено производство, а фирмы-производители, разрабатывающие технологии) я бы рекомендовал только очень ограниченной в средствах части аудитории, а прочим желающим приобрести монитор среднего/высокого класса — Sony (хотя их дешевые (CPD-100ES (290$), CPD-200ES (480$)) модели в сравнении с «корейцо-китайцами», которые в 1.5 раза дешевле, не выглядят в 1.5 раза лучше, т.ч. не понятно, за что такие деньги. Если за торговую марку — можно было бы удовлетвориться 10-15%, но, учитывая, что ближайший потенциальный (по качеству) конкурент стоит на 80(15»)-100(17»)$ дешевле (даже не самый дешевый Panasonic), может и не экономить эту сотню, а гордо владеть Sony? Решать — вам), ViewSonic, Nokia, Panasonic, Hitachi, NEC. Из немного более дешевых — ViewSonic (есть у них и средние модели по доступной цене), GoldStar, Samsung, OptiQuest (тот же ViewSonic, но несколько попроще), Amaga, Marex, Mag, ADI. Philips я не могу рекомендовать, т.к., имея опыт использования их мультимедийных (встроенные колонки и микрофон) моделей Brilliance 105 и 107, могу заявить: для их серии Brilliance я, как потенциальный покупатель, скончался. У меня не могли не вызвать удивление аквариумообразность трубки (впрочем, при достаточно приличной цветопередаче) и очень неудобные настройки параметров изображения (исключительно при помощи прилагаемого ПО, работающего в среде Windows).



В ценовом диапазоне 400-600 (средний и чуть выше среднего классы) явным лидером считаю модель ViewSonic PT-775 (особенно учитывая его герцовку) стоимостью около 560$, хотя за эти деньги можно купить два (невысокого качества) 17» монитора какой-нибудь другой фирмы. В нем установлена трубка DiamondTron (аналог Trinitron'a), зерно 0.25, очень темный кинескоп, что благотворно сказывается на качестве цветопередачи вообще и на балансе белого и черного цветов, в частности. Весьма приличное антибликовое покрытие, удобное меню управления (OSD, т.е. On Screen Display), имеется возможность подключения BNC-коннекторов (высококачественный, хорошо экранированный кабель, состоящий из 5 штекеров: R (red), G (green), B (blue), H (горизонтальная развертка), V (вертикальная развертка)). Данный тип подключения необходим для профессионального дисплея (кстати, по этому признаку можно классифицировать класс монитора), т.к. иначе на больших разрешениях возможны искажения цветопередачи и лишние наводки (помехи).
Восхищаюсь качеством изображения высшей серии мониторов Sony (17» GDM-200PS (660$), 19» GDM-400PS (900$), 21» GDM-500PS (1400$), не говоря об их последней разработке — 21» GMM-F500 с абсолютно плоским экраном, шагом точки 0.22 и впечатляющей ценой), которая пришла на смену SE. Если вы можете себе это позволить — разочарованы не будете. Но приготовьтесь к тому, что придется заплатить на 10-20% больше, чем за самый дорогой из близких по качеству мониторов конкурентов. А вот такого, как 24» GMM-W900 (от 2000 до 3000$, в зависимости от места приобретения), уж точно нет ни у кого из конкурентов!
Но лучше походить и посмотреть самому, т.к. глаза, как и прочие части тела, у всех разные. Не забывайте, что монитор надо очень тщательно проверять (обычно при помощи Nokia Test: www.nokia.com), т.к. различные экземпляры могут сильно отличаться друг от друга, даже у самых дорогих производителей. Свою 17-ую соньку я брал в «Мультимедиа-Клубе», а 20-ую — в «Марекс'е» (www.marex.ru, тел. 742-50-55), где из 15-ти поступивших распродажных (Sony 20» за 599$!) мониторов я и мои знакомые купили 12 штук! Т.е. 80% от общего количества, а они всего лишь коврик для мыши дали! Могли бы, как минимум, по хорошему набору для ухода за монитором. Кстати, там часто бывают распродажные 15» и 17» MAG'и, а на момент написания статьи были Sony Multiscan GDM-20SE2T по 869$.
И запомните: монитор должен поддерживать частоту регенерации (герцовку) не ниже 85 на всех разрешениях, в которых Вы собираетесь его запускать, причем без неисправимых искажений геометрии. Если в магазине, где Вы решили его купить, не могут его запустить на больших разрешениях с большой герцовкой (хотя бы 1024x768x85Hz), ссылаясь на дохлый видеоадаптер, посылайте эту фирму подальше, т.к. покупка «кота в мешке» может обойтись вам

боком (причем прямо по глазам). Пожалуй, это единственная составляющая компа, которую очень стремно брать без проверки (например, на Митинском рынке).

Вертушки

За свою нелегкую жизнь вечного upgrade'ра я сменил около полутора десятков устройств данного типа. И вот мое резюме: большинство 16-20-24-32-и выше скоростных CD-ROM'ов реально (т.е. 80-95% от емкости диска) считывают на скоростях от 12 до 16, но когда я открыл для себя прокладки ASUStek... Тьфу! Я имел в виду UltraDMA CD-ROM'ы этой уважаемой (хотя их звуковые и графические карты мне не очень нравятся) фирмы, мне стало хорошо и комфортно (или все-таки сухо и надежно?). Очень радует все линейка продукции ASUS: S-340, S-360, S-400 или S-400, соответственно, с пиковой скоростью 34x, 36x, 40x или 50x. Сейчас они стоят примерно 52/56/61/75$. Дома у меня установлен S-500 (до появления S-500 был S-400, а до него — S-340), но большинству пользователей я бы его рекомендовать не стал, т.к. он немного шумноват (если более ранние модели «шуршали», то он ведет себя как вертолет при взлете), т.ч. прежде чем покупать — послушайте, не громковат ли он для вас. Ну а производительность у 50-х не намного больше, чем у 40-х.
Особенно радует то, что все эти приводы (S-340/360/400/500) UltraDMA, т.к. это приводит к значительному снижению загрузки процессора при интенсивном обращении к CD-диску.

Из SCSI (читающих) устройств мне очень нравится продукция Plextor, хотя у них есть небольшие проблемы с чтением некачественных дисков (обычно пиратских). Из SCSI (пишущих) устройств я близко знаком только с Yamaha 400TX, но очень хочется попробовать последнюю модель Plextor, пишущую на 8-кратной скорости (т.е. в два раза быстрее моей Yamaha! да еще и буфер не 2, а 4 Mb!). Раз уж на сцене появился SCSI, то придется вкратце рассказать про мои SCSI-адаптеры: на основном компе я использую Adaptec AHA-2940UW (около 160$), а на запасном (на случай непредвиденных обстоятельств) NCR (35$), вот только модель забыл. Для моих личных задач, может быть, и хватило бы только NCR'а, но иногда возникает необходимость в срочной (в течение дня) записи 20-30 CD-R, т.ч. я не могу позволить системе малейшие неполадки, а с AHA-2940UW это, практически, исключено. Для домашних же нужд NCR'а более чем достаточно, тем более что еще со времен 486-х гробов он дружит с BIOS'ом ASUStek'овских материей (4 года назад этот NCR стоял у меня дома в паре со SCSI CD-ROM'ом NEC).
По поводу DVD-приводов пока ничего определенного сказать не могу, т.к. наиболее свежая модель от Sony (5-ти скоростная), полученная мною на днях, пока что находится на стадии тестирования. Да, она читает обычные CD-диски наравне с DVD и в DOS 6.22 (использовался драйвер от 8-скоростного Goldstar'а), и в WindowsNT, и, разумеется, в Windows98. Но о совместимости с теми дисками, которыми большинство из нас пользуется, говорить еще рано, т.к. для этого, для начала, нужно проверить на этом приводе, как минимум, 30-50 пиратских дисков (с «родными» дисками, как я думаю, проблем быть не должно). Т.ч. время и тесты на совместимость покажут, тем более что цена на DVD-привод уже снизилась до 100-150$ (в зависимости от скорости и фирмы-изготовителя). Т.е. они пока еще в 2-4 раза дороже стандартных CD-ROM'ов, но уже не являются роскошью.

Колонки

Колонки без сабвуфера (отдельного усилителя низких частот) я не советую приобретать, т.к. разница в цене не безумно велика, а звук совершенно другой. Из дешевых наборов, состоящих из 2 сателлитов и сабвуфера, я бы порекомендовал Samsung SMS-5000/5100 (45$), а из более дорогих -Altec Lansing ACS45 (115$) или Altec Lansing ACS48 (190$). Лично я пользуюсь последними, хотя год назад у меня стояли Altec Lansing ACS45. Но для эффекта погружения (присутствия) лучше всего одеть хорошие наушники (последнее время я использую Sennheiser HD 565 (130$)).

Компактные проигрыватели файлов MP3

О MP3-player'е Diamond Rio PMP300, наверное, знает большинство читателей. Для тех, кто не в курсе, коротко объясняю: это карманное устройство для воспроизведения файлов формата MP3 (MPEG Audio Layer III, который легко создать самому из аудиотрека (для этого в комплект поставки включена триал-версия (работает некоторое время, а затем просит зарегистрироваться, т.ч. приходится лезть на http://astalavista.box.sk/ за крэком) программы Music Match Jukebox) или из Wav-файла), записанных в его память (32 Mb), либо размещенных на сменных картах флеш памяти (по 16 Mb)). Подключив этого зверя к компу (через LPT порт), в память Rio PMP300 можно загрузить от 30 до 60 минут музыки, а на сменную карточку памяти, соответственно, примерно от 15 до 30 минут. Все зависит от потока, так при более высоком (128 Kb) 1 минута звучания занимает около 1 Mb, а при менее качественном (64 Kb) — в 2 раза меньше. На загрузку 32 Mb уходит, в среднем, 7-10 минут. Питается плейер от одной батарейки. Если верить документации, батарейки должно хватить на 12 часов воспроизведения. К достоинствам можно отнести то, что плейер небольшого размера (примерно с пачку сигарет) и не имеет движущихся частей, что гарантирует стабильное качество даже в том случае, если вы прыгаете на батуте. К недостаткам можно отнести необходимость компа для внесения данных в память, маленькую емкость сменных карт памяти и немалую цену (стоит 215$, а каждая карта по 50$).
Но это не единственное устройство, позволяющее воспроизводить MP3-файлы. Нет, я имел ввиду не подобные Rio изделия конкурентов, а нечто совсем иное. Это портативный проигрыватель компакт дисков NAiAM CD-MP. Он может читать не только обычные CD, но и CD-R (записываемые)/CD-RW (перезаписываемые). Причем, он будет поддерживать длинные имена файлов и списки (как WinAmp). Имеется противовибрационный буфер (10 с) и усиление низких частот. Поддерживаемые форматы файлов: WAV, MP2, MP3. В чем заключается отличие CD-MP от устройств типа Rio? В первую очередь универсальностью, т.к. если вы уезжаете в отпуск (или просто на природу), вам нет нужды брать с собой комп или закупать 5-10 карт памяти. Когда в 1998 г. я ездил в отпуск, один рюкзак был битком забит компактами (я взял с собой две небольшие стойки, т.к. 3 недели без музыки — это чересчур, а «Радио Классика» там не ловится), что немного раздражало. Но с CD-MP эта проблема будет решена! Представьте, 5 CD, на которых записано 50-60 часов музыки! Это впечатляет. Даже если у вас нет записывающего устройства (CDR-recorder'а), это не страшно, т.к. «одноглазых» дисков с записями в форматах WAV, MP2, MP3 в любом киоске, торгующем PC CD, насчитывается несколько десятков (не говоря о выборе на Горбушке или Митинском рынке). Цена прибора в США — 299$. В ближайших планах компании имеется выпуск автомобильной версии CD-MP, что позволит водителям реже отвлекаться от управления, т.к. еще далеко не у всех имеется CD-changer. Итак, компьютерные технологии все чаще врываются в наш быт. Это не может не радовать.
Для тех, кого это заинтересовало — привожу адрес компании NAiAM: www.naiam.com/home.html

X


В Федеральном Собрании обсуждается поправка к Закону «Об охране окружающей среды», которая позволяет ввозить на захоронение ядерные отходы из-за рубежа.
И это в то время, когда в самой России накоплено колоссальное количество отходов, которых хватит более, чем на 120 Чернобылей.
Изменение Закона под благовидным предлогом пополнения бюджета – это самоубийственная авантюра. «Протестуй! Будь активным, а не радиоактивным!»
Совет Федерации
e-mail: council@glasnet.ru
Государственная Дума
e-mail: duma@glasnet.ru
Greenpeace
e-mail:
gpmoscow@greenpeace.ru
Рекламная группа «Олимп»
GREENPEACE
БУДЬ АКТИВНЫМ, А НЕ РАДИОАКТИВНЫМ!

Лучшая десятка

Сайт www.bxboards.com постоянно ведет хит-парад всякого железа. Но вот уже больше месяца не было никаких особенных новинок, поэтому все лидеры, которых мы приводим ниже, держатся на первых строчках достаточно долго. И, честно сказать, они того заслуживают. Итак, по порядку.

Лучшая материнская плата Slot 1
AOpen AX6BC — частота шины до 152 Мгц, очень стабильная работа.
Soyo SY6BA+ — настройка частоты из soft-menu.
Gigabyte GA6BXE — отличный продукт. Никаких нареканий.

Лучшая материнка для оверклокера под Slot 1
Abit BX6-2. Наши разгонщики это тоже подтверждают.

Лучшая материнка для Socket 370
Abit BM6 — то же, что BH6, только под сокет.
Soyo SY-6IZA — для Celeron 300a, встроенный SoundBlaster.

Лучшая материнка под Socket 370 для оверклокера
Abit BM6 — однозначно. И вообще, Abit — лучший друг разгонщика.

Лучшая двухпроцессорная материнка под Slot 1
Epox KP6-BS — я такой не знаю, но раз говорят, значит стоит посмотреть. Хотя кому они нужны, эти кучи процессоров?

Лучшая видеокарта AGP
STB Velocity 4400 — со встроенным выходом на TV.

Лучшая PCI видеокарта
Maxi Gamer Phoenix Banshee — отличное приобретение для владельцев материнок под Super 7.

Лучший процессор
Celeron300a — это знают даже дети. Гонится стабильно до 450 Мгц. А стоит... сами знаете, дешево.
P2-300 SL2W8 — у этой серии кэш на 4.4 или 5 наносекунд, поэтому некоторые экземпляры можно разогнать аж до 504 Мгц!

Лучший винчестер
IBM 7200 RPM Deskstar — да, 7200 это вам не 5400. Да и работает стабильно на любой частоте шины.

Лучший накопитель DVD
Toshiba 4.6x DVD ROM — по сравнению с большинством DVD-драйвов этот читает обычные диски с 32-х кратной скоростью. — С.Д.



Больше MP3! Хороших и разных!

Компания Creative Labs, замечательно известная своими video-audio продуктами, решила пойти по стопам своего конкурента — Diamond Multimedia и также начала производство портативного MP3-player'а. Новинка получила имя Nomad и должна составить очень серьезную конкуренцию Diamond'овскому Rio.
У обоих проигрывателей примерно одинаковый по размеру корпус, но в Creative умудрились запихнуть в проигрыватель 64 Мб памяти, плюс стандартная возможность расширения с помощью флэш-карт. Nomad способен показывать названия песен на жидкокристаллическом экране, отсутствие которого вызывало столько претензий к Rio. Nomad по плану появится уже в апреле, а стоить должен меньше 200 долларов. — А.К.

Компьютер купил? Пора выкидывать!

Ох, уж мне эти «зеленые»! Достаточно вспомнить, сколько проблем причиняет всякая «зелень», как программная, так и аппаратная, которую буржуи встраивают в свои механизмы, чтобы беречь электроэнергию. Но им и этого мало. Компания IBM, например, выпустила компьютер, все пластмассовые части которого сделаны из такого материала, который можно потом переработать. Total Recycle, в общем. То есть заботятся о том, что ты этот их компьютер когда-нибудь выбросишь, а его, оказывается, переработать можно. Вот только непонятно, на кой его выбрасывать: по моим наблюдениям, корпус — самая долговечная деталь машины. Моему корпусу уже восемь лет, но я его почему-то выбрасывать не собираюсь. Им, видать, не жалко. — С.Д.

Есть пятьсот!

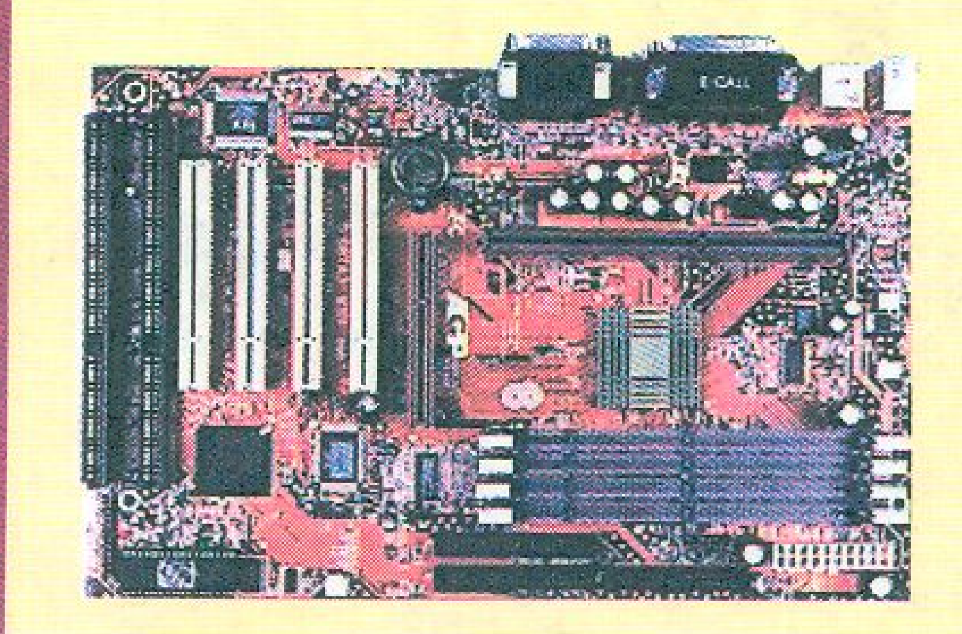
Попытки поэкспериментировать с разгоном Celeron в корпусе PPGA — под Socket 370 — принесли Катсуми Саито с www.triptonics.com ощутимый результат. Процессор Celeron 300A разогнался до 504 Мгц (при напряжении питания 2В). Он, правда, пытался работать и при 517, но отчаянно сбоил, поэтому результатом можно назвать только 504. Но и это неплохо, правда? Этот результат был показан на таком «стадионе»: материнка Abit BM6, Micron'овская память, винчестер Quantum на 4Г, видео Asus TNT. Так что нечего бояться, что новый корпус помешает Celeron'у разгоняться. Наверное, даже поможет. — С.Д.

Видеокарта будущего

Итак, каковы же возможности видюхи будущего (как отдаленного — месяцев 6-9, так и не очень — ближайшего лета, именно тогда на арену выйдут TNT2, G400, Savage4, i820, Voodoo3):
1. Технология 0.25 мкм.
2. Аппаратное декодирование DVD видео.
3. Поддержка AGP 4X.
4. Поддержка накладывания нескольких текстур на пиксел за один проход (т.н. мультитекстурирование).
5. 32 Мб памяти на плате.
6. Частота чипа порядка 120-140 Мгц. (Скорее всего будет множество чипов, которые будут работать на нескольких частотах, и именно в этом будет заключаться основное различие карт внутри линеек от одного производителя — вот тебе, мой юный друг, и поле для разгона!)
Так что морально готовьтесь, что сегодняшние TNT и Voodoo2 окажутся в скором времени картами времен царя Гороха... — А.К.

Моя вторая мама

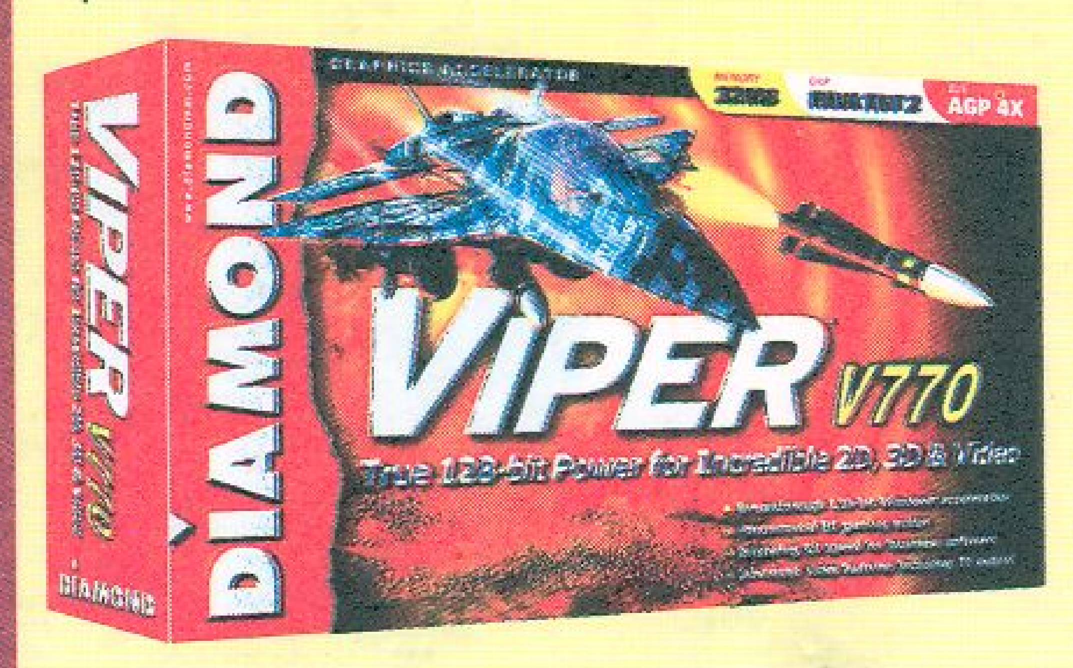
Компания Chaintech, купаясь в лучах своей славы и пожиная лавры как автор супер-популярной платы 6BTM, выпустила новый продукт. К хиту 6BTM был добавлен IDE RAID контроллер, аналогичный Promise Fastrak (уровни 0, 1, 0+1). Получившаяся в результате мама, получившая имя 6BTR, поддерживает до 8 IDE устройств (2 порта (4 устройства) — штатный IDE контроллер на плате, и еще 2 порта (+4 устройства), с возможностью загрузки с них — RAID). А в остальном — та же самая 6BTM. — А.К.



Новые бриллианты

Diamond Multimedia еще официально не анонсировала, но уже есть информация о новых картах линеек Viper и Stealth.

Viper V770



Diamond Viper V770 2D/3D акселератор на основе чипа следующего поколения TNT2. Реализована шина AGP 4X. Будут варианты плат с 16 и 32 Метрами памяти на борту, а также с 32 Метрами + TV-out'ом. Цена пока неизвестна.

Stealth III S540



2D/3D карта на основе чипа Savage 4. 32 Мб оперативки на борту плюс уже стандартный для этого поколения чипов — AGP 4X. Встроенная прямая поддержка Digital Flat Panel (DFP).

Voodoo SLI ver. 2.0.

Не одна 3Dfx может делать такие «штуки», как Voodoo SLI (соединение кабелем двух плат-ускорителей на чипсете Voodoo, в одном ПК, что обеспечивало удвоение производительности).
На сей раз отличилась дружественная всему прогрессивному человечеству компания Metabyte. Ее инженеры уже долгое время в тайне разрабатывают новую технологию, позволяющую подключать в режиме SLI не только карты Voodoo, но и практически любой существующий и даже будущий чипсет. Проект носит название «Step Sister». Будет ли точно так же называться сама технология, пока неизвестно. Одна из изюминок технологии заключается в том, что можно будет объединять не только PCI-PCI карты, но и AGP-PCI. Сама Metabyte в будущем собирается начать выпуск «SLI» вариантов для карт на базе Savage4, Voodoo3 и TNT2. Обещается, что прирост в скорости для этих вариантов плат будет ровно двукратным. — А.К.

Процессорные войны. Очередные удары империй



В связи с выходом в свет очередной, 3-ей серии бесконечного сериала «Процессорные войны» на рынке снова уценка.
Intel выпустила процессоры Pentium III, цены на которые составляют $696 (500-MHz) и $496 (450-MHz). И при этом были снижены цены на процессор Pentium II — которые теперь составляют:

Pentium II	
450-MHz	$476
400-MHz	$284
350-MHz	$170

А AMD ответила K6-III: 450-MHz K6-III стоимостью $476, и версией на 400-MHz — за $284, и уценила K6-2, которые теперь торгуются по:

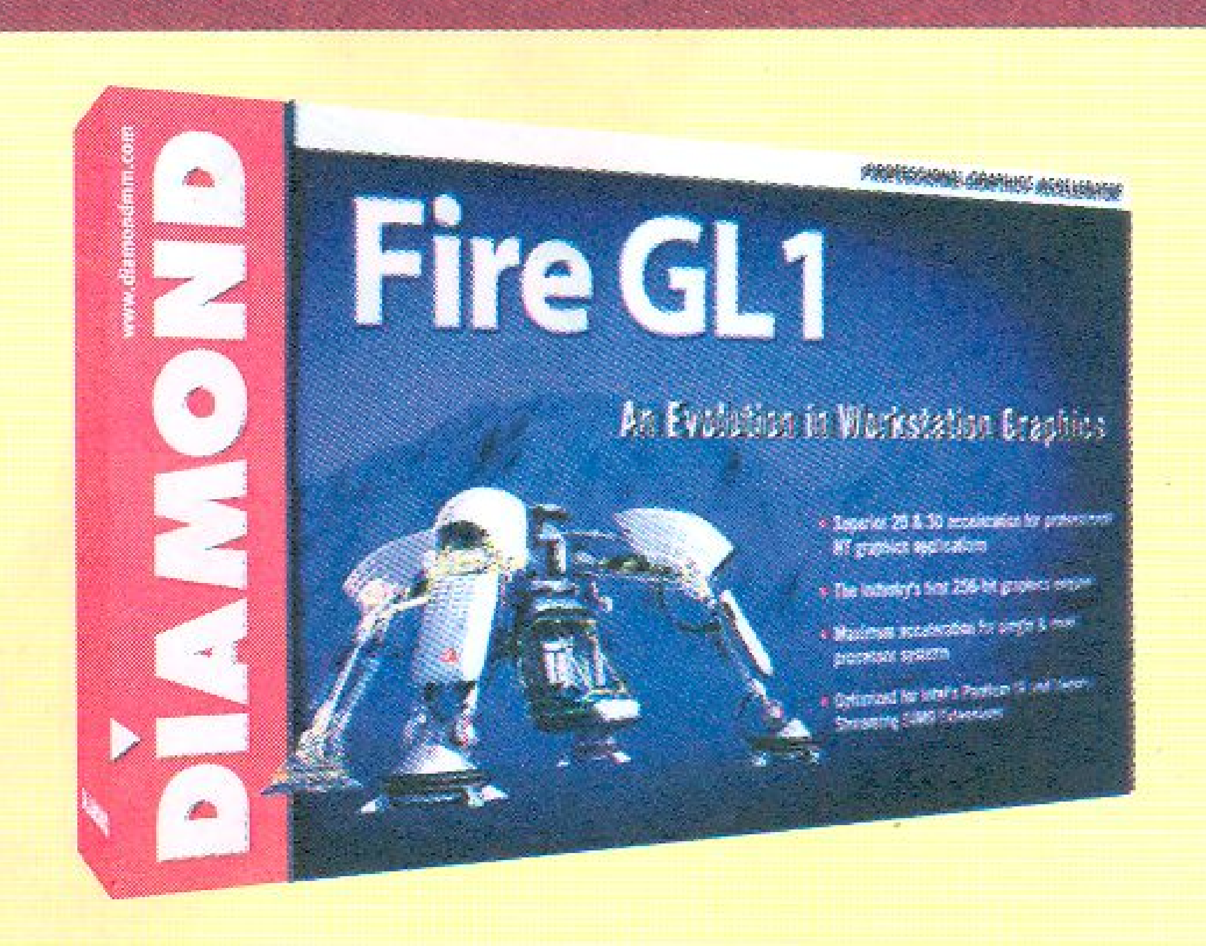
K6-2	
400-MHz	$134
380-MHz	$93
350-MHz	$87
333-MHz	$72
300-MHz	$62

Естественно, что все приведенные здесь цены оптовые и касаются покупки партии более тысячи штук. — А.К.

Syquest умер? Да здраствует Castlewood!

В феврале, наконец-то, разродилась компания Castlewood, официально объявив о начале продаж своего накопителя ORB. Насколько я помню, еще в 97 году они демонстрировали его на Comdex'Fall, и тогда это была просто бомба. Бомба и сейчас: за 200$ накопитель на сменных дисках, который работает со скоростью винчестера и имеет емкость 2 Гб! По сути дела это и есть обычный винт, только диски можно менять. Интерфейс IDE, можно цеплять и на LPT. Стоимость диска — 30$, что тоже радует. Успешному продвижению ORB мешает только безраздельное господство ZIP'a, но это время покажет.
А при чем тут SyQuest? А при том, что практически вся компания Castlewood — это бывшие сотрудники SyQuest во главе с Саедом Ифтикаром. И ходили упорные слухи, что они просто спионерили технологию у бывшего единственного конкурента Ёмеги. Но поскольку SyQuest теперь умер, Castlewood смело вышла на рынок. За это им пять баллов. — С.Д.

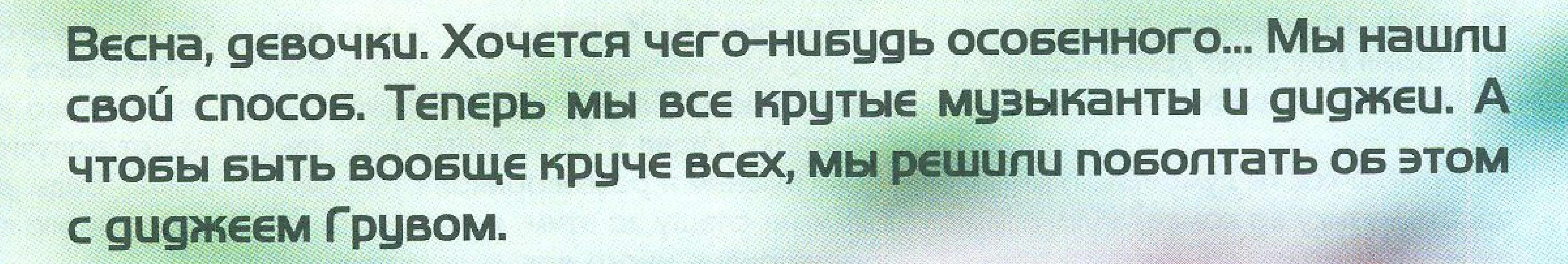
Штуку баксов за 3D-ускоритель



Компания Diamond Multimedia выпустила 3D-ускоритель Diamon Fire GL1, ориентированный на рынок рабочих станций под Windows NT. Ядро ускорителя — новый 256-битный чип от IBM со встроенным RAMDAC на 250 Мгц. Для 3D-ускорителей такого класса это первая модель, которая стоит меньше тысячи долларов. Максимальное разрешение — 1920x1200 в TrueColor, 24-битный Z-буфер, OpenGL драйверы оптимизированы под Pentium III. Quake будет гонять очень быстро, но акселератор предназначен, конечно, не для этого: в основном он ориентирован на 3D-моделирование и архитектуру. — С.Д.

Новости подготовили
Андрей Князев, Сергей Долгов


DJ GROOVE
ДЕЛИТСЯ
СЕКРЕТАМИ
МАСТЕРСТВА



X: Грув, расскажи, пожалуйста, как ты используешь компьютер. То есть ты на нем только семплируешь звуки или что-то еще?

G: У меня есть IBM, который я использую как нотную тетрадку. У меня есть программа Cubase 3-й версии, которую я очень давно использую, просто издавна на ней работаю. Отличная программа для того, чтобы собирать в ней музыкальные кусочки. Специальными звуковыми картами я никогда не пользовался, ничего подобного у меня не было. Компьютер у меня всегда работал только как нотная тетрадка. А все семплеры, клавиши, синтезаторы и т.д. у меня существуют отдельно.

Никакое СЕКСуальное влечение, никакой наркотик не может сравниться с созданием своей музыки, хотя я и НЕ употребляю наркотики.

И еще у меня есть компьютер Macintosh и в нем программа ProTools. Вот ее я использую для записи голоса. Я синхронизирую Мак вместе с IBM, получается очень удобно. Один у меня — нотная тетрадь, а другой только для записи голоса и редактирования его. Я убираю какие-то неточности, если исполнитель фальшиво поет, то у меня есть программа AudioTune, в которой питчем я поднимаю или опускаю тон голоса.

X: А что ты используешь кроме компьютера?

G: В основном для написания музыки я использую разную аппаратуру, а компьютер — это скорее некий довесок. У меня есть разные синтезаторы. Я использую от 4 до 6 синтезаторов одновременно. Очень мне нравится звук Roland'a. Еще у меня есть пульт Yamaha и различные обработчики: компрессоры, гормонайзер и т.д.

X: А как ты думаешь, реально писать музыку только на компьютере, не используя всякую специальную аппаратуру?

G: Да, реально конечно. Но для этого нужна серьезная звуковая плата, и тогда можно сделать композицию только на компьютере. Главное, чтобы были хорошие программы. Так как большинство программ, которые используют ребята, которые делают музыку только на компьютерах, в основном не профессиональны. Они присылают мне демо-пленки, и я сразу чувствую, что многие вещи не доделаны. Нужно поставить хорошие программы, и тогда все вполне реально. Правда, я очень плохо разбираюсь в компьютерных программах, всяких микшерских пультах, с помощью которых можно сводить прямо в компьютере, но, я думаю, что хорошие программы уже есть. Раньше я еще семплировал в компьюте-

ре ритмы, но последнее время даже этим не занимаюсь, потому что я приобрел классную драм-машину, на которой все и делаю.

X: Грув, а как ты думаешь, тяжело писать музыку на компе? Или, в принципе, этим может заниматься каждый?

G: Ты знаешь, возможности изучить любую технику есть у каждого человека. Когда я учился в классе оперного вокала, мне говорили: «Людей без голоса нет, есть люди не умеющие петь». В принципе, очень верно подмечено. Мне кажется, что любой человек, который захочет этим заниматься и будет настырным, сможет это сделать. Самое главное — нужна настырность и постоянно докапываться до всех тонкостей. Я ведь тоже начинал с нуля. Я не знал компьютеров, как синтезировать звук, как обращаться с программами, как все это соединять, как объединять инструменты, как в пульте повернуть ручку и какую повернуть. До всего этого я дошел сам. Мне кажется, что если молодой человек или девушка захотят создать хорошую композицию, — они смогут это сделать. Просто для этого им понадобятся долгие годы практики, и методом проб и ошибок они все равно придут к тому, что станут создавать что-нибудь более профессиональное. Главное, не останавливаться. Потому как многие только немного узнают и уже считают себя профессионалами, а на самом деле, чтобы стать профессионалом, нужны годы. А то многие думают: «А! Напихал разных звуков и нормально! И колбасит!», а на самом-то деле нужно точно подстроить бочки под басы, настроить каналы, частотки, да и много чего другого.

X: Грув, а ты компьютер используешь только для музыки или можно где-нибудь в чате в Интернете тебя увидеть? ;-)

G: Нет. Только для музыки. Никаких игрушек, ни в Интернет никогда не лазаю, ничего. У меня просто нет для этого времени, да и не нужно мне это. Вот Илюха Лагутенко, когда уехал в Англию, сидел в Интернете под другим именем и разговаривал с людьми. А я не спешу за этим, я не гонюсь. У меня очень много времени уходит на написание музыки, так что Интернет пока проходит мимо меня.

X: А с чего это ты вдруг начал писать музыку? Интересно, что это тебя просто в один день так переклинило? Ты же диджеем всегда был!

G: На самом деле, я профессиональный диджей с 90-го года и тогда же начал писать музыку. Просто известен большим массам я стал в 96-м, а так я и до этого писал музыку, издавался, даже в Англии. Я тогда писал BreakBeat, Techno, по тем временам это вообще было непонятным для всех. Я просто в один прекрасный момент увидел классную аппаратуру и помню это состояние, я понял, что вот оно, то, что я хочу — я хочу создавать, делать это своими руками. Никакое сексуальное влечение, никакой наркотик не может сравниться с созданием своей музыки, хотя я и не употребляю наркотики.

X: Знаешь, сейчас существует множество программ, с помощью которых можно диджействовать прямо у компьютера. Там тебе и вертушки, там тебе и питчи, и кросфейдеры, сиди, дави на кнопки и наслаждайся. Как ты к этому относишься?

G: Да, я знаю о таких программах. Ну что ж, раз там можно все это делать, то классно. Но все-таки это игрушки, я борюсь за то, что музыку надо создавать руками, все делать самому.

X: А тебе не бывает обидно, что ты год мучался, записал какую-то композицию, а какой-нибудь диджей ее в свой микс вставил и всю славу получил?

G: Ну, такого еще ни разу не было. Может быть только подражание стилю. А слава из одной композиции не может получиться. Нужно понять весь стиль. Ведь диджеев-то не за одну композицию любят, а за весь их стиль.

X: Нет, Грув, погоди. Ну, ты же знаешь об этой войне между музыкантами и диджеями, когда музыканты трудятся, пишут, а диджеи вставляют эту музыку в свои миксы, и все их любят, а про музыканта никто даже не знает!

Мне кажется, что если молодой человек или девушка захотят создать хорошую композицию, — они смогут это сделать.

G: Ну, я всегда говорил, что диджейство — это легкий хлеб. Особенно сейчас. Раньше все было по-другому, я помню, как приезжал в Москву и обстреливал народ в клубах непонятными звуками, а теперь все не так.

X: А на диджействе и музицировании можно реальных денег заработать или это так... хобби?

G: Запросто. А диджейство — это вообще очень простой заработок денег, но это не очень хорошо. Потому что лично для меня, например, диджейство было не заработком денег, а тем, что мне нравилось, во что я вкладывал душу и пытался изучить досконально. А сейчас очень много диджеев, которые настолько непрофессиональны, многие не чувствуют музыку, не говоря уже о технике. То есть люди просто зашибают бабки. Я тоже кручусь во всем этом шоу-бизнесе, но я еще и пытаюсь продвигать определенную музыку, кроме того, что просто зарабатывать деньги.



X: А что бы ты мог посоветовать начинающим музыкантам?

G: Во-первых, пытайтесь найти как можно больше полезных программ, для того чтобы действительно профессионально записать музыку. Пытайтесь сами создавать звуки, а не пользоваться готовыми семплами, а если уж пользуетесь, то хотя бы редактируйте их. Будьте постоянно в курсе всех новинок. Например, мой звукоинженер залезает в Интернет и показывает мне определенные звуки (как видишь, у меня есть, в принципе, человек, который держит меня в курсе). Еще нужно до всего докапываться самому. Чтобы понимать, как и что нужно делать. Хотя не надо слишком сильно уходить в технику, иначе музыкальный позыв немного притупится. Поэтому я советую держать баланс, чтоб не совсем уйти в компьютер и остаться все-таки и с музыкой. Это очень важно. Ну, и чтобы у вас никогда не зависал Cubase, сохраняйтесь почаще. Я, например, пользуюсь магнито-оптикой, потому как считаю, что все эти флоппи диски — это вообще вчерашний век. И не жалейте денег на звуковые карты, все-таки от них тоже очень много зависит. Музыка — это бизнес, а значит нужно постоянно двигаться вперед. Покажите кому-нибудь свои композиции, найдите спонсора, вложите деньги в аппаратуру, потому как если вы хотите писать профессиональную музыку, то должны задуматься и о коммерческой стороне. В общем, главное — будьте напористыми, познавайте, старайтесь, и все будет OK.

X

...лично для меня, например, диджейство было НЕ заработком денег, а тем, что мне нравилось, во что я вкладывал душу и пытался изучить досконально...

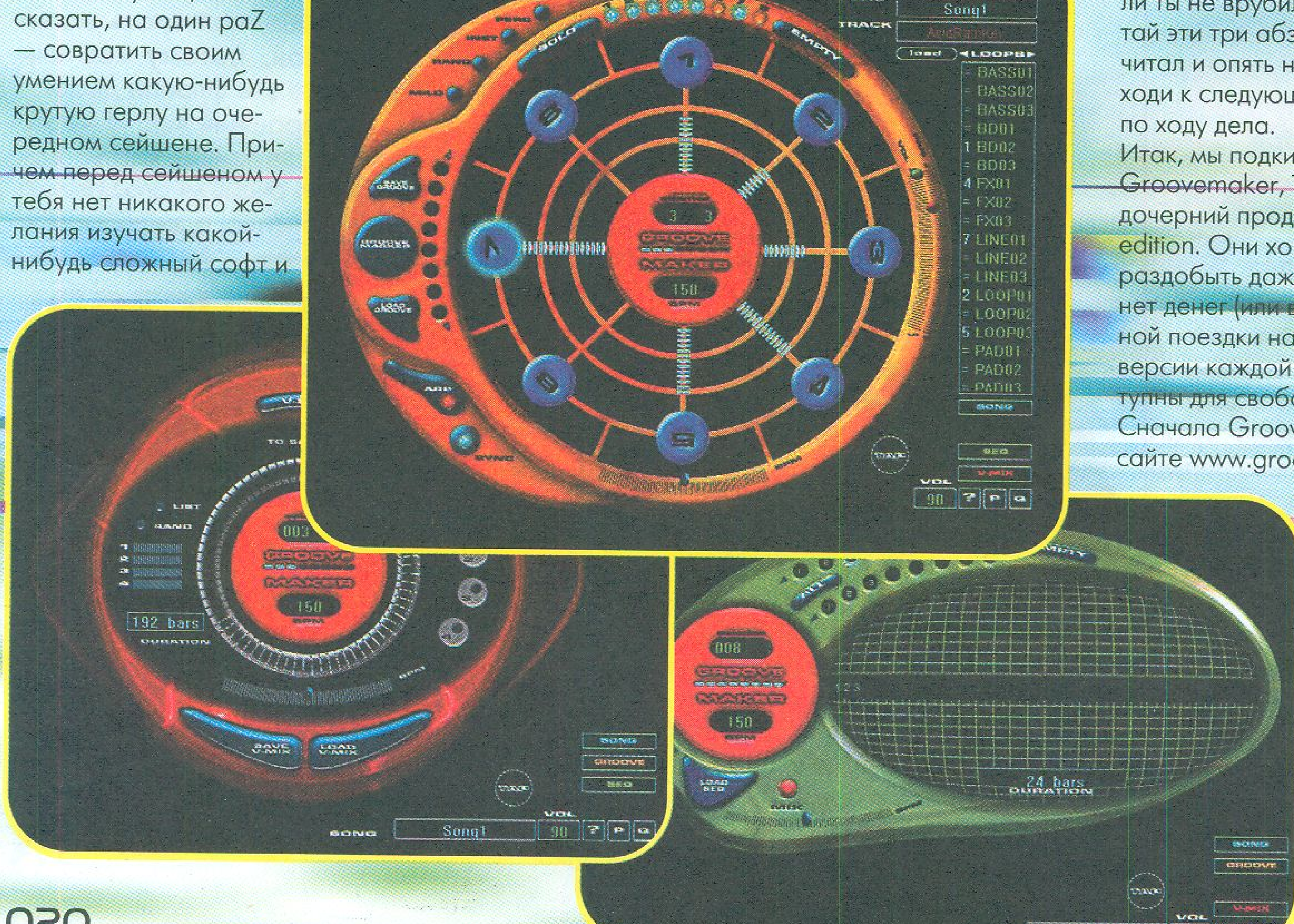
Предположим, чувак, что ты однажды пришел из опыревшего тебе учебного заведения и просто так, неожиданно и без повода обнаружил в себе крутой музыкальный талант, который рвется наружу. Короче, ты решил, что тебе нужно срочно затусоваться DJem в какой-нибудь прогрессивный музыкальный клуб и начать играть на вертушках. И тебе абсолютно акваланг, что ты никогда не видел живых вертушек ближе чем с расстояния до экрана TV (а может, ты их вообще никогда не видел?), главное — что ты хочешь на них играть, делать, не побоюсь этого слова, музыку. Но вот беда: приходишь ты в музыкальный магазин и выпадаешь в осадок. Оказывается, вертушки средней похабности стоят столько, сколько твой папа за год получает. Это облa- делать что-то радикально новое и свое... Так вот к чему мы это все говорим... Приятель! Предлагаем тебе абсолютно альтернативный вариант решения всех твоих маленьких траблов по соблазнению герлов и музыкальному творчеству. Это — PC сводилки, маленькие программки, с помощью которых ты сможешь показать кому угодно, где раком зимуют, и заодно выплеснуть свой музыкальный потенциал, как говорится, наружу. Достать эти проги просто, пользоваться ими — еще проще. Так что впитывай. Но если ты в музыкальных перипетиях еще лам, то выясни для себя значение пары следующих примитивных терминов, которыми мы будем пользоваться по ходу всей статьи. Первый термин — «сэмпл» (англ. Sample). Это некий готовый звук (может быть кус- ции в количестве ударов в минуту. Чем больше значение BPM, тем быстрее композиция. В обычном хаусе среднее значение темпа составляет около 130-140 BPM. В софте, который мы будем использовать, все сэмплы уже подогнаны по темпу друг под друга.

Так. Теперь «Луп» (англ. Loop), или «петля». Луп — это непрерывно повторяющийся кусок музыкального произведения. То есть, это, к примеру, часть партии ударных или пакет монотонно повторяющихся FXов. Лупы используются повсеместно, ты с ними будешь работать постоянно. Привыкай. Еще нам понадобится понятие «питч» (англ. Pitch). Эта фигня определяет высоту звучания сэмпла. Питч можно повышать и понижать на какое-то количество полутонов (к слову сказать, у пианино между двумя

Сам себе Грув

Холод

мывает (если не обламывает, то можешь купить себе эти вертушки и на этом закончить чтение статьи). Есть, конечно, другой вариант — купить на Митинском радиорынке два вертогроба с музыкой (проигрыватели грампластинок типа «Вега») и портить на них винил, на который тебе, приятель, никакой стипендии не хватит. Но это — саксовый вариант, учитывая, что никакого качества тебе на них не видать в принципе. А может, тебе вертушки вообще нужны, так сказать, на один раZ — совратить своим умением какую-нибудь крутую герлу на очередном сейшене. Причем перед сейшеном у тебя нет никакого желания изучать какой-нибудь сложный софт и



ком звучания некоего инструмента или какого-нибудь вокала). В твоем крутейшем миксе ты заставляешь звучать несколько сэмплов последовательно или параллельно, накладывая в нужный момент один на другой.

Под понятием «готовый» сэмпл мы, как минимум, понимаем, что он ложится в определенный «BPM» (англ. Beats-per-minute). BPM определяет темп компози- соседними клавишами разница звучания как раз в полутон), и это, соответственно, заставит сам сэмпл звучать выше или ниже.

Дальше. Понятие «пэннинг» (англ. Panning). Пэннинг определяет, в какой колонке или ухе, левых или правых, будет звучать сэмпл. Изменяя пэннинг, можно сделать так, чтобы звук плавно перетекал из одного уха в другое, и , таким образом, получить офигительный стерео эффект.

Ну вот, этих терминов должно хватить. Если ты не врубился, что к чему, то перечитай эти три абзаца еще раз. Если ты перечитал и опять не врубился, то просто переходи к следующему абзацу — врубишься по ходу дела.

Итак, мы подкинем тебе три проги — The Groovemaker, The Mixman Studio и эдакий дочерний продукт Mixman studio: P-Funk edition. Они хороши тем, что их может раздобыть даже тот человек, у которого нет денег (или возможности) для очередной поездки на Митинский сейл. Демо-версии каждой из них лежат в Инете и доступны для свободной заливки.

Сначала Groovemaker. Она находится на сайте www.groovemaker.com и весит 10 мегабайт. Состоит она из трех модулей: groove, seq и v-mix (последний тебе для создания собственной композиции не понадобится, засим останавливаться на нем не будем — в демо-версии он почти бесполезен. Он вообще почти бесполезен. Неверующий может залезть в факинг мануал и убедиться в этом лично). GROOVE предназначен

для создания различных лупов, из которых впоследствии ты собираешь свой супер-мега-микс, так сказать, по кусочкам. В окне сей утилиты тебя с нетерпением поджидает интерфейс, который ты можешь наблюдать на скриншотах (словами объяснить, как и что выглядит в groovemaker'е, вообще довольно тяжело, поэтому руководствуйся картинками). Каждый отдельный синий кружок с номером — это канал для очередного сэмпла. Кликаешь мышью в кружочек, он подсвечивается, потом щелкаешь по названию сэмпла, который ты бы хотел подвесить на этот канал, в окне в правой части экрана. Таким образом, каждому кружочку (каналу) можно присвоить по сэмплу, и задействовано их будет максимум восемь. Любой канал можно включить или отключить в любое время, кликнув мышью на маленький список каналов наверху. Кроме того, каждому каналу можно присвоить любое значение громкости (слайдер справа) и пэннинга (там же).

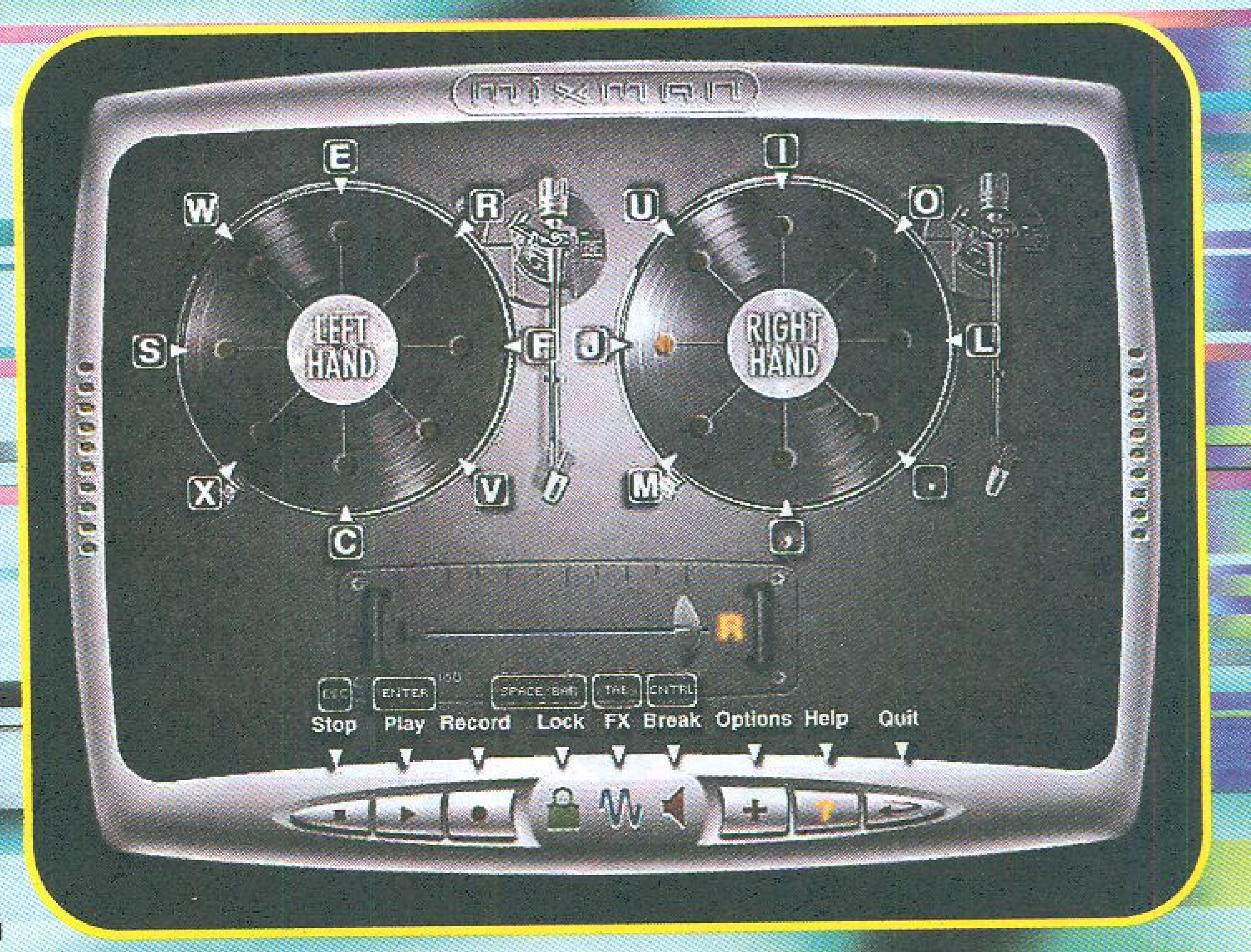
Еще в GROOVE есть мощная штука под названием арпеджиатор. Это такой пианинообразный микросинтезатор для извращенцев, на котором можно создавать типа мелодию и все такое. Жуткая по звучанию вещь. Вызывается нажатием соответствующей кнопки в левой части экрана. Как работает — описывать бесполезно, проще потыкать и понять самому. Громко не включай — саунд у нее, мягко говоря, на любителя. Но если хочешь чтоб соседи съехали, то делай все наоборот.

Красный диск со счетчиками посередине экрана включает и выключает воспроизведение. Счетчики работают так: один отображает значение BPM, которое можно динамически менять слайдером внизу экрана, а второй считает биты (один луп составляет 8 раз по 4 бита). Один луп со всеми настройками можно сохранить с помощью кнопки «Groovemarker» (он появится в списке рядом с кнопкой под определенным номером), чтобы потом последовательно включать сохраненные лупы и создавать всю композицию в модуле SEQ. Так что наклепали лупов в GROOVE (их может быть всего 24) — и вперед, в SEQ.

SEQ служит для того чтобы создавать из лупов (тех, что ты сохраняешь с помощью Groovemarker'а) законченную композицию. Верхний список содержит все доступные после работы в GROOVE лупы (обозначены цифрами), а нижний — порядок их расположения в композиции. Драг-энд-дропом тащишь их из верхнего списка в нижний, на нужные позиции, а затем сохраняешь последовательность кнопкой «saveseq». Можно также экспортнуть твою композицию в Wave-файл, для этого есть кнопка «Mix». Записал и тащишься. Не плохо, да? На самом деле он показался нам во многом без-нужды-усложненным и замороченным. Но в целом неплохая штука. Хотя...

Хотя для любителей чего-нибудь попроще и погорячей имеется уже упомянутая The Mixman Studio. Эта программа уже немного ближе к настоящим вертушкам, хотя и очень отдаленно их напоминает. Нам досталась полная версия (Mitino-bazar ruleZ), а дема лежит на www.mixman.com. 6 мегов чистого удовольствия.

Миксман (будем звать его по-русски) состоит из двух модулей. Mixing studio и Recording studio. В Mixing Studio перед тобою удобно расположились две типа вертушки (прикины!). В отличие от Technics, у них специальные типа пластинки с кружочками, в которые надо грузить типа сэмплы — это аналог каналов в Groovemaker'е. Кстати, в Миксмане сэмплы существуют в двух видах: в виде обычных Wave-файлов и в виде трэков (tracks). Трэки более совершенны, так как в них звук разбит на ритмические группы, что позволяет не изменять его высоту при изменении BPM. В полной версии имеется стандартный набор треков, а с сайта можно качнуть свежачок трэков, который там пополняется чуть ли ни каждую неделю. В Миксмане представлена целая груда сэмплов в самых разных стилях: от Jungle до Reggae.



Основная радость при игре в Миксмане — это расположение пальцев на клавиатуре. Они удобно раскидываются грамотной распальцовкой по кнопкам — это динамично выглядит со стороны. Пользователь Миксмана, играющий на вечеринке, где есть девушки, может с уверенностью сказать: «Все бабы наши!» Врубай плэй и нажимай со всем понтом, на который только способен, клавиши включения и выключения каналов — вот практически все, что потребуется тебе для написания полноценной музыки. В этой программе имеются почти все примочки, вроде выставляемого питча, пэннинга, громкости для каждого сэмпла. Когда юзаешь Миксман, напрягаешься минимально и при этом получаешь максимум удовольствия. Свои миксы можно запросто записать (без всяких напрягов а-ля тот же Грувмакер), а потом сохранять и крутить друзьям. Благо, интерфейс тут действительно интуитивный, все понятно почти сразу, даже таким бакланам, как мы.

В Recording Studio все тоже очень просто. Подключаешь к тачке микрофон и записываешь собственные сэмплы. Потом они влегкую импортируются в Mixing studio. Правда, прямо скажем, свои сэмплы лучше создавать в каком-нибудь простеньком Wave-редакторе, вроде Coolpro. Красивей получается.

Миксман студио — действительно веселая прога, она доставит неискушенному человеку массу удовольствия. А у искушенных мы спросим: кто знает, кто такой George Clinton? Ты знаешь? Если да, то обязательно залей себе на комп P-Funk edition с того же www.mixman.com. 5 мегабайт чистого фанка. Если ты изо всех Клинтонов на свете знаешь только Билла Левински, то тем более залей прогу — тебе понравится.

На самом деле, это тот же Миксман. Только с другой подборкой сэмплов — здесь она исключительно фанковая. Этот самый Клинтон — известный человек в фанки-кругах. Так вот, у него иссякла творческая потенция, и он предложил всем желающим сделать ремиксы на его песни. То есть P-Funk составлен исключительно из Клинтоновских сэмплов. Мало того, на фоне включаемых вручную сэмплов старик собственноручно читает какой-то рэп, и ему подпевают какие-то бабищи. Очень круто звучит!

И самое главное. До Х дошел слух, что старик Клинтон предлагает всем желающим высылать ему свои ремиксы, лучший из которых якобы войдет в его новый альбом последним треком. Так-то! Как че-нть напишешь, сразу давай, прыгай за модем и срочно отсылай дедушке — ему понравится.

Ну, так вот и решилась твоя маленькая таска, связанная с творческим голодом. Трех этих программ тебе должно хватить примерно на месяц запойного творчества, как раз до следующего номера Х. Нам из них, на самом деле, больше всего понравилась The Mixman Studio — простой и не грузящий зазря продукт с набором хороших сэмплов. Но на вкус и цвет в этой жизни, как известно, много чего нет, так что попробуй все три. Держи флаг, и все герлы очень скоро станут воющими фанатками твоего грувмакер-миксманстудийного творчества.

На этой оптимистичной ноте тебя и оставим. Все. Удачных миксов.



Раскрути свою страничку в стиле X

Comrad

Я вовсе не хочу присвоить себе звание первооткрывателя жанра вредных советов, т.к. до меня это уже сделал классик Григорий Остер*. Он же изложил и всю философию их дальнейшего применения, так что отсылаю тебя прямиком к его трудам, ну а сам начну разговор в несколько иной плоскости, интересной прежде всего тебе, горе-вебмастер заурядного home page.

Во-первых, подумай, ну зачем тебе нужна домашняя страничка? «Шоб було»? Не смешно. «Рассказать всему миру о себе»? Тоже. Самое забавное, что если она все-таки появится на сетевых просторах, то тебе обязательно захочется поведать о ее существовании всему остальному прогрессивному человечеству.

И тут ты сталкиваешься с дилеммой: с одной стороны, страничка теперь доступна любому человеку с Интернетом, а с другой — любой среднестатистический «сетелаз», наткнувшись на ссылку типа «Домашняя страничка Васи Пупкина* и его кота Викниксора», плюнет в сторону и перелистнет браузер. Поэтому, дорогой Вася, мы будем этого человека зло обманывать, играть на его чувствах, инстинктах и доверии. Как? Читай ниже!

«Возможно, эта домашняя страничка в скором времени перебьет по посещаемости «Чертовы Кулички»!)

«Рамблер» — железный, все стерпит!
Самый распространенный вид махинаций — обман поисковых систем. Как известно, любая уважающая себя «искалка» считывает текст со странички, адрес которой был введен в базу данных. Тут существует простой, как олимпийский рубль, способ. В нижней части странички цветом, совпадающим с цветом фона, пишем самые популярные в поисковиках слова. Ничего не подозревающие поисковики очень любят статистические отчеты в виде рейтинга популярности отдельных ключевых слов, по которым производился поиск (во как сказал!), ну а наш Вася не преминул воспользоваться плодами сложной науки статистики. Вот они, эти самые популярные слова: «секс», «порнография», «бесплатно», «реферат», «анекдот», «порно», «музыка», «курс доллара»... Хм... А ты, наверное, думал, что в Интернете люди ищут друзей по переписке из Гонолулу или же читают стихи Вальтера* в оригинале? Да, и это тоже, но не в такой мере, как «порно»... Правда, ушлые буржуи эту фишку рюхнули и создали новую поисковую систему Google (www.google.com), с которой такие штучки не проходят. Но это буржуи, они то, дурни, всегда пытаются что-то улучшить, что-то придумать, а пока еще наши эту идею стырят, сто лет пройдет. Поэтому наш Вася все слова написал и стал ждать реакции «искалок».

Итак, первое «злодеяние» было совершено, проследим же дальнейшие приключения нашего «менеджера по маркетинговой политике». Продолжим мучить поисковик. Некоторые популярные поисковые системы совмещают в себе также и рейтинговые системы сайтов. Т.е. сайтов, на которых установлен «фирменный» счетчик. и, безусловно, самым популярным таким сервисом на территории некогда могучего СССР является RAMBLER (http://www.rambler.ru).

Очень удобный и быстрый счетчик, работающий только в домене RU. Все это стало залогом успеха. И, вместе с этим, появилось огромное количество способов обмануть знаменитую систему. Вот, например, один из них. Допустим, что весь сайт Васи будет состоять из 4 страничек,

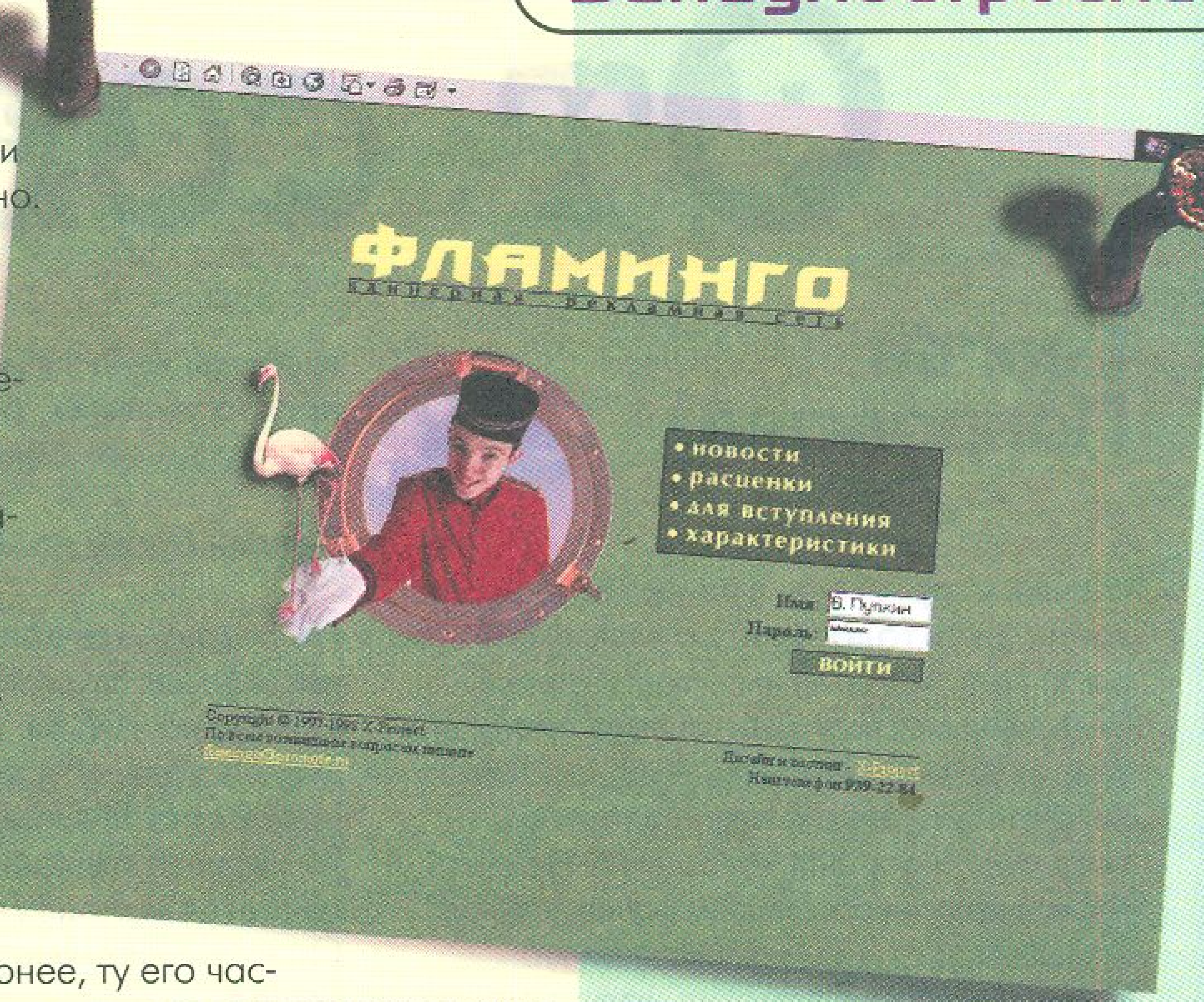
Синюшные оттенки «Рамблера» скрывают целый испытательный полигон для халявщиков.

это, естественно, «лицевая» страничка, страничка ссылок на любимые Васины уголки Интернета, четыре стихотворения о хорошей погоде и, конечно же, «все о повадках и привычках моего кота Викниксора». Так вот, помещая ссылку на «лицевую» страничку, ну, скажем, в раздел «увлечения и хобби», под именем типа «Домашняя страничка Васи Пупкина», наш герой вполне может обнаружить,

что Рамблер не делает ограничений на количество счетчиков с одного адреса! А отсюда появляются счетчики на остальных страницах, а также в разделе «Интернет» — URL под именем «Обзор Интернета с Васей Пупкиным», в «Литературе» — «Народное творчество малых народностей средней полосы России», ну и, наконец, в «Природе» — «Генезис и развитие русских гладкошерстных котов»... Вот шутки шутками, а ведь очень многие уважающие себя (коммерческие!) сайты именно так и поступают. Регистрируют в Рамблере все свои 50 страниц и сидят себе спокойно, попивая китайский народный напиток чай.
Думаешь, что Вася, наконец-то, отлип от истерзанного поисковика и уже занялся делом? Не тут то было!
Последним аккордом по издевательству с Рамблером станет процедура временной, но зато бешеной популярности Васиного хоум-пэйдж. Как известно, статистика Рамблера обнуляется каждые 24 часа, а конкретнее — в 24:00. Так вот, заблаговременно (минут за 20 до полуночи) нужно одновременно разместить во всяческих форумах, конференциях и досках объявлений просьбу посетить сайт. Ну, естественно, раз уж взялся обманывать, то будь верен этому принципу и далее. А, соответственно, на игровом форуме напишем, что «там вас ждет последний патч для Quake 8», на каком-нибудь «железном» iXBT'е — «новый драйвер для Riva TNT, заменяющий 64 Мб памяти!», ну а на конференции сексуальных меньшинств — «интервью Бориса Моисеева* газете «Правда»». И если все сложится так, как задумывалось, то уже к четверти второго ночи можно наблюдать круглые цифры в списке популярности сайтов. Ну а доверчивый люд будет из того же Рамблера прибавлять цифры к счетчику. Подобно снежной лавине, сайт Васи может довольно долгое время держаться в top 10, но не всегда... Поэтому наш ушлый обманщик займется поиском новых путей раскрутки своего Викниксора.

Не верь глазам своим!
Окончательно истерзанный и замученный Рамблер и его друзья по несчастью — Yahoo (www.yahoo.com) (а как же, тысячам честных американских налогоплательщиков не терпится узнать о «причастности В.Пупкина к делу Левински*»), Яндекс (www.yandex.ru) и другие «братья по разуму» уже ни на что не годятся, поэтому пора пускать в ход тяжелую артиллерию нашего опасного бизнеса. Займемся баннерными рекламными системами.

Как известно, баннерные системы делятся на тех, которые считают клики на их баннеры (большинство), и тех, которые считают только показы собственных баннеров на чужих страницах. Вот на последних-то бедолаг и решил положить глаза наш умелец. Любые «баннерщики» выдают для размещения их рекламы небольшой html-код своего баннера. а код состоит из двух частей: той, которая отправляет человека по указанной ссылке, и той, которая начисляет условные «очки» за показ на счет владельца сайта (чаще всего просто проходящего под каким-нибудь кодом). Думаю, что с воображением у тебя все в порядке и ты уже догадался, как можно использовать эту лазейку. Правильно, просто-напросто, отрезая ту часть кода, где хранится картинка для баннера или же ссылка, можно вставить оставшуюся часть где-нибудь в углу кода странички. Даже и не изобретательно. Не говоря уже о тех несчастных «баннерщиках», которые, недоумевая, откуда идут клики на их баннеры, не могут даже и помыслить о том, что какой-то хитрый и подлый Вася Пупкин спокойненько добавляет к каждой ссылке на своей странице код их рекламного плаката, вернее, ту его часть, где идет обращение к серверу рекламодателя с сообщением, что на баннер кликнули, ну а на самом деле...



«Ты хто? Я — бой! А на деле — фигушки, не обдуришь!

Но все же не все рекламодатели настолько лопоухи и глупы, как это представляет себе большинство таких вот Васей. Например, популярнейшая баннерная система «Фламинго» (www.promote.ru)

очень строго отслеживает не только «целостность» рабочего кода, но и даже то, в каком месте размещен баннер и соответствует ли он его «удельной стоимости». Ну а другие системы ничего не отслеживают, зато просто и вежливо предупреждают: «MODIFYING THIS CODE IN ANY WAY WILL CAUSE TERMINATION OF ACCOUNT», так что мотай на ус.

... и я уже не говорю о том, что, окончательно «забурев», любой среднестатистический Вася (ох, и сложная все же эта наука, статистика) может с чистой совестью размещать свои баннеры на «проходных страницах», которые, подождав некоторое время, отнесут интернет-серфера на хоум-пэйдж Васи, засчитав предварительно все полагающиеся нашему шустрику «очки». А если начать обманывать платные баннерные системы?.. Вот тут-то мы и подошли к самой сути нашего повествования.

Если обман раскроется
Будут бить. Сильно. Возможно, даже ногами. Конечно, «вживую» найти Васю будет чересчур сложно (если, конечно, на титульной странице его home page не будет дан телефон/факс любимой бабушки), но виртуального самосуда взбешенных такими подлыми обманами интернетчиков будет вполне достаточно. Но это еще полбеды, вот еще возьмут и пожалуются провайдеру... Ну а уж если раскроется баннерная подтасовка... Страх, короче. Злой хакер (а тем более — обманутый) гораздо страшнее, чем куклукскклановец для негра, и, уж тем более, чем импичмент для Билла*. Так что, Вася, живи честно, не обманывай людей, оплачивай проезд в трамвае, вовремя заполняй налоговую декларацию, а еще лучше вступай в клубы, объединяющие домашние странички, так куда веселее и спокойнее. Ну а если нет, то не говори потом, что я не предупреждал!

X

Примечания:

Григорий Остер — известный детский писатель. Автор популярной книги «Вредные советы».

Вася Пупкин — вымышленный персонаж. В англоязычных странах известен как John Smith.

Борис Моисеев — известный своим гомосексуализмом гомосексуалист.

Вальтер (ударение на последний слог, не путать маркой огнестрельного оружия) — французский просветитель конца XVIII века.

Левински Моника — бывшая подружка Билла (см. ниже).

Билл — имеется в виду William J «Bill» Clinton, тел.: 1 (202)-456-1414, e-mail: president@whitehouse.gov, факс: 1 (202)-456-2883, адрес: 1600 Pennsylvania Ave NW / Washington, DC 20500.

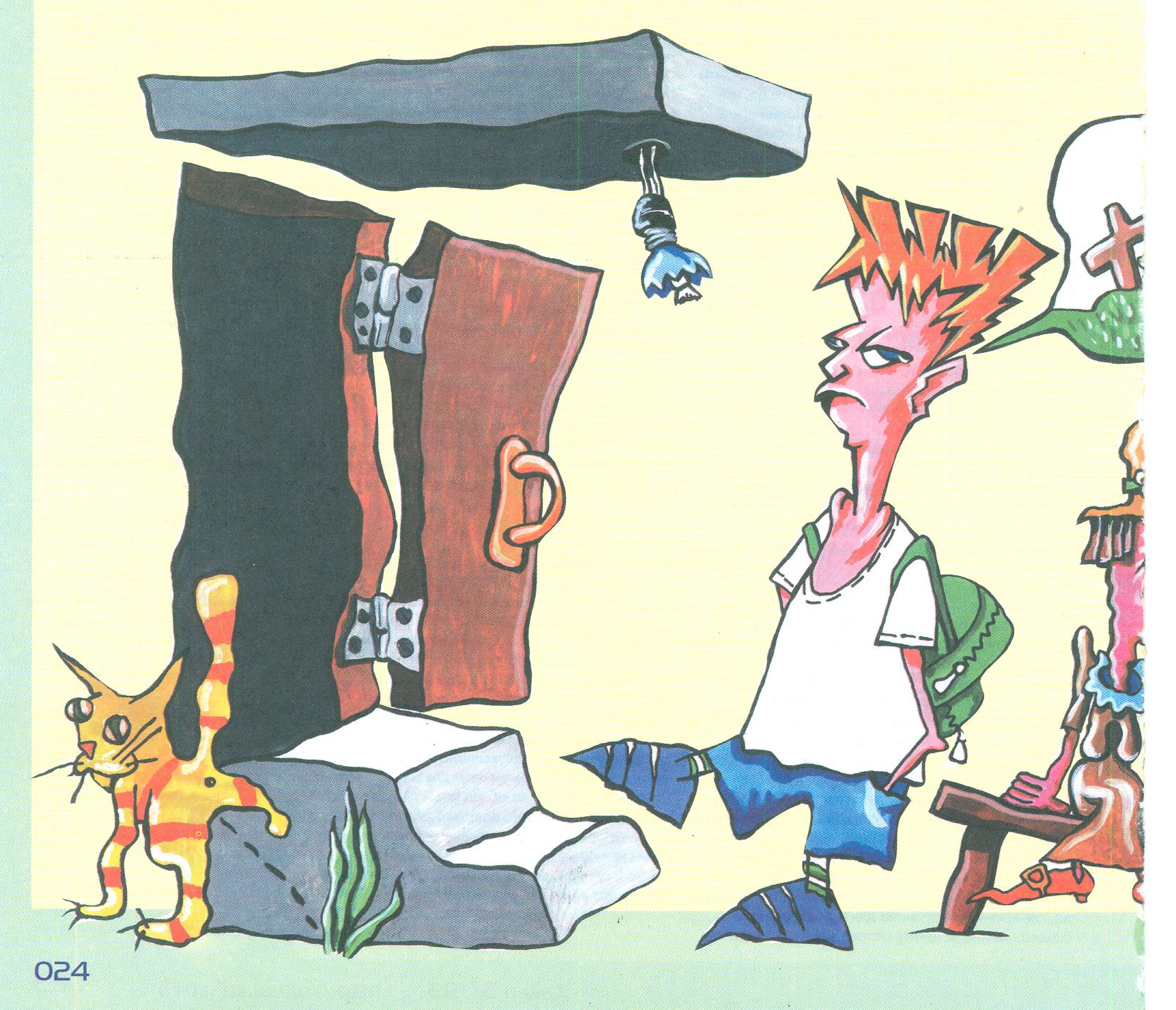
От советского

Сергей Покровский

Ну что ж, приятель, раз уж мы решили заниматься гадостями со второго номера X, то и продолжим в том же духе. Весь этот месяц я дергал всех своих друзей, их детей, брательников, сестер, хулиганов на улицах, рецидивистов в тюрьмах, и все для того, чтобы нарыть тебе несколько прикольных способов поиздеваться над окружающими. Прежде всего, я заметил, что окружающие меня люди терпеть ненавидят бабок во дворе и во всех других местах. И всем так хочется им нагадить, а порой и просто убить из гранатомета, что я просто не мог об этом не рассказать.

Доведи бабку до инфаркта!

Не секрет, что все твои бабки-соседки никогда не слушают ни «Максимум», ни «Станцию 106.8», ни «Серебряный Дождь», ни даже «Русское Радио». У них просто нет FM приемника! А если есть, то «вся эта гадкая музыка, которой увлекается молодежь», им не нравится. Они слушают простое радио, которое вещает из радио-розетки. :) Вот тут-то они и попали!
Берем магнитофон, отыскиваем старые наушники, отрезаем у них сами уши, оставляя только штекер и провод. Вставляй в мафон свою любимую кассету с Сепультурой, Дэд Трэш Мега Киллером или еще что-нибудь потяжелее. Втыкай провод от бывших наушников в мафон. Другой конец провода втыкай в радио розетку. А вот теперь врубай мафон на полную громкость. И во всем доме начинается полный УГАР!!!
Но это так... баловство. :) Можно поприкалываться и по-злее. Втыкай в мафон кассету, включай запись и голосом Левитана (помнишь «От советского Информбюро...»?) начинай спокойно говорить в микрофон: «Внимание! Это не учебная тревога. Через 15 минут в Мос-



ИНФОРМБЮРО

кве ожидается землетрясение по шкале 6 баллов. Основные толчки будет в Центральном, Юго-Восточном, Восточном и Южном округах. В остальных округах толчки достигнут 4-5 баллов. В целях вашей безопасности Правительство Москвы рекомендует вам немедленно покинуть квартиры на полчаса». Записал? Отлично. Теперь отложи кассетку и иди спать. Только поставь себе будильник на 7-30 утра. А вот утром, часиков в 8, подключай мафон к радиосети, вставляй кассетку и врубай на полную! После этого можешь идти к окну и со злорадством смотреть на всех тех придурков, которые будут стоять во дворе, сжимая в руках самое ценное и горячо обсуждая ожидаемое землетрясение. :)

Вариант №2. Все бабки ужас как боятся денежной реформы. Вот этим то мы их и возьмем. Запиши на кассету следующее сообщение. «Внимание! Экстренное сообщение! Как заявил председатель Центрального Банка России, в ближайшее время будет производиться обмен купюр достоинством 5, 10, 50, 100 и 500 рублей на купюры нового образца с обменным коэффициентом пять к одному. Поменять деньги смогут все граждане без ограничения, представив справку о доходах и справку из налоговой инспекции об уплате налогов. Он также заявил, что дает руку на отсечение, что планов по обмену монет достоинством один и пять рублей у Центрального Банка и правительства нет!» Пара инфарктов в подъезде обеспечена.

Заставь их копаться в дерьме!

Не дай Бог, одной из вражьих бабок повезло иметь дачу по соседству с твоей! Месть будет жестока! Проберись к ней на участок, заберись в туалет и накидай в бак дрожжей побольше. Лето, жарко, все купаются, а ты сидишь и наблюдаешь, как соседская бабка с дикими воплями разгребает дерьмо, расползшееся по всему ее участку. :)

Сам себе киллер

Ну а если всех бабок во дворе ты уже уничтожил, то пора браться за «новых русских».
Тащи свою задницу на ближайший рынок и покупай там себе лазерную указку (это которая светит красным лучом). Теперь заползай на 5-7 этаж дома и жди, когда подъедет 600-й мерс «нового русского». Подъехал? Тогда действуй!!! Включай указку и свети ей прямо через лобовое стекло в лоб водителя или пассажира. Старайся попасть точно в лоб или грудь. Как будто это лазерный прицел. Увидишь, как только в Мерине это заметят, начнется такой экстрим! Они повыскакивают из машины и попадают в ближайшие канавы. :) Правда, тут есть одно «но». Когда мой приятель это проделал, ему было очень весело, только вот минут через 15 к подъезду подъехал ОМОН (не забывай, что у всех «новых русских» есть мобильные, которыми они тут же и пользуются).
Лазерной указкой хорошо пугать не только новых русских, но и обыкновенных людей. Слава Богу, все они насмотрелись боевиков и знают, кто такие киллеры и пистолет с лазерным прицелом. Выключи в комнате свет, сядь перед окошечком и давай светить указкой в окна противоположного дома. Через несколько минут ты обнаружишь, что больше там никто не расхаживает по кухням и комнатам. Не беспокойся, они все просто ползают по полу и передвигаются, прижавшись к стенкам. :) На самом деле из окна своей квартиры я тебе заниматься этим не советую. Вычислят быстро, и придется объяснять ОМОНу, что ты не киллер, а бедный студент, после того как у тебя перероют всю квартиру в поисках автоматов и атомных бомб.





Большому кораблю

Михаил Ромашов

То, что Интернет просто кишит различными дырками, знает каждый. Но то, что эти дырки порой настолько огромны, что взломать какой-нибудь почтовый сервер может просто любой школьник, понимают не все. Например, уже известная дырка на сервере chat.ru. На всех серверах такого типа всегда предоставляется услуга онлайновой смены пользовательской информации. Там, как правило, вы можете сменить свои имя, фамилию, иногда, как это было в случае с www.chat.ru, — пароль. Процесс смены всегда проходит в два этапа. Сначала вы авторизуетесь, вводя свой логин и пароль. После этого вы попадаете на страничку с вашей информацией, где вы ее можете изменить. Вторым шагом вы даете команду серверу запомнить сделанные вами изменения. Только вот что удивительно! Не все считают нужным запрашивать пароль при втором шаге! Почему-то думают, что раз человек меняет инфу для этого логина, то, значит, это и есть законный пользователь. Только ведь это не факт. Раз на втором этапе проверка пароля не производится, то что мешает вручную подредактировать исходный текст странички с вашей информацией и изменить свой логин на любой чужой? Ведь все равно, когда вы даете серверу команду запомнить изменения, он не запрашивает пароль, а, стало быть, поставив вместо своего в исходном тексте чужой логин, вы заставите сервер сменить для него инфу. Так вот, какой бы глупой ни была на первый взгляд эта ошибка, она оказалась весьма распространенной. Тут-то я, собственно, и подхожу к началу своего повествования.

Программеры всех стран... ошибайтесь!

Освоив данное «отверстие» на www.chat.r, я решил попробовать применить его на сервисах других служб подобного толка. В их число попал пресловутый Mirabilis, создатель самого удобного и самого популярного Интернет-пейджера ICQ, или в простонародье — аськи. В число их услуг также входит возможность онлайновой смены через браузер информации о пользователе на сервере Мирабилиса. Назначение этой услуги мне не ясно до сих пор... Ведь меняется же вся информация совершенно превосходно и через интерфейс самой аси. Ну да не об этом разговор. Есть, значит, такой сервис: www.icq.com/whitepages/login.html. Здесь, введя свой уникальный идентификационный номер (uin) и свой пароль, вы также попадаете на страничку с собственной информацией. В исходнике данной страницы я обнаруживаю вот такой фрагмент:

```
<form name=»frmInfo» method=»POST»
action=»http://white.mirabilis.
com/scripts/update.dll»
onsubmit=»return(Validate())»>
<input type=»hidden» name=»Uin»
value=»133007»>
<input type=»hidden» name=»EncUin»
value=»0517E2A83667B05A»>
```

О чем он говорит? О том, что при нажатии кнопки «Submit» вы отдаете серверу Мирабилиса команду сменить информацию для юина 133007 и подтверждаете свое право на дачу такой команды неким кодом 0517E2A83667B05A, выданным вам сервером при вашем заходе на страничку со своей информацией. Кинув беглый взгляд на

Словарь:

Админ – администратор компьютерной сети

Аккаунт – доступ в Интернет

Ася – программа ICQ pager

Коннект – связь

Мирабилис – фирма, создатель аси

Мыло – e-mail, адрес электронной почты

Онлайн – состояние нахождение в сети, работы

Юин – uin, уникальный идентификационный номер (либо универсальный интернетовский номер. Кому как больше нравиться). Номер вашей аси.

— большая торпеда

данный 16-ти байтовый код, я понял, что тут мне ничего не светит и что на Мирабилисе скорее всего сидят не дураки, и код этот генерируется как функция от юина и от пароля. Сохранив на всякий случай страничку со своей информацией на винчестере, я с осознанием выполненного долга забыл про нее. И так бы и попала она в мусорную корзину, если бы ни одно обстоятельство.

Пища кочевника

Я до сих пор не уверен, то ли это бред моего подозрительного мозга, то ли так оно и есть, но кажется мне, что ходит по компьютерам некий кочующий вирус, в функции которого входит смена пароля для всех установленных на компьютере аськиных юинов! В один прекрасный день я обнаружил, что все три юина, установленные на моем компе, не хотят коннектиться с сервером, мотивируя свое поведение неправильностью пароля. Причем не коннектились только те аськи, которые были установлены, а парочка зарегистрированных мной для пробы и не установленных после последней переинсталляции юинов пароль не сменили. Я долго думал, что бы это могло значить. Ведь информация на всех моих юинах осталась старой, не считая того, что удалилась запись о primary e-mail, по которому в случае потери пароля завсегда можно получить его. И тут, не знаю, что мне стрельнуло в голову, я нашел сохраненную мною страничку со своей информацией, открыл ее браузером, нажал Submit. И, о чудо!!! Моя информация сменилась на нужную, т.е. также восстановилась запись о primary e-mail. Далее получить свой пароль было делом техники и 3 часов времени. Дело в том, что на Мирабилисе есть такой сервис, как высылка пароля для юина по тому мылу, которое прописано в графе primary e-mail. Пароль пришел. Запомните его: gUd-ByE! Если однажды ваша ася скажет, что у вас неправильный пароль, попробуйте его. Дело в том, что этот пароль оказался на всех трех асях и был явно установлен рукой программного робота. Но не это натолкнуло меня на мысль о вирусе-кочевнике. Дело в том, что впоследствии этот же пароль я обнаружил на юине 500000, а им-то уж точно стали бы пользоваться, однажды завладев. Но вернемся к нашим баранам :-)

Игольное ушко... и то, что через него ушло

Возвращения моих юинов вселило в меня большой оптимизм. Ведь раз я смог сменить пользовательскую информацию, не зная пароля, значит, тот самый код, который отпугнул меня в первый раз, генерировался только как функция от юина и не зависел от пароля! Исходя из принципа «что один сделал, другой завсегда разобрать сможет» я стал вычислять алгоритм генерации этого кода. Все оказалось не так просто, как я решил сначала. Если дыра на www.chat.ru была размером со вселенную, то тут она была не больше игольного ушка. Этого и стоило ожидать. Все же не зря AOL выложил за Мирабилис 365 млн. долларов. И, тем не менее, я стал ковыряться. Больно уж велик был соблазн.

Исходя из того, что идентификационный код был шестнадцатеричным, я пришел к выводу, что и юины нужно для наглядности перевести в шестнадцатеричную систему. Учитывая то, что теоретически нумерация юинов начинается с 1001 плюс еще абстрактный юин 1, принадлежащий администрации Мирабилиса, я решил, что для наглядности будет лучше, если я буду перед переводом в шестнадцатеричную систему отнимать от номера число 999. В чем-то мне это помогло. Было действительно немного нагляднеи. Например, для моего юина 133007 шестнадцатеричное значение составляло 0203A8, а идентификационных кодов выдавалось несколько:

0 517E2A8 366 7B 05A
1 406F3B9 365 ED C97
2 735C08A 365 ED 9C4 и т.д.

Все эти коды проходили при верификации пользователя. Но я не мог понять алгоритма их генерации, а, стало быть, не мог самостоятельно сгенерировать код для другого юина. Но была и хорошая информация. Последние 8 байт были всего лишь таймером и не влияли на сам код, а кодом были байты со 2 по 8, и первый байт был чем-то вроде ключа. Вот тут мне пришло на выручку дилетантство пользователей. Для того чтобы понять алгоритм генерации кодов, мне нужны были юины, у которых шестнадцатеричное значение составляло бы круглое число. То есть типа A00000, B00000. Такие юины в десятичной системе выглядят весьма абстрактно и не привлекательно. Большинство их пользователей ставило в качестве пароля либо свой ник, либо свое имя, либо имя своей любовницы, короче, информацию о пароле можно было почерпнуть в информации о пользователе. Еще не разобравшись до конца в алгоритме, я все же смог создать код для давно не используемого юина 6666. Моя радость не знала границ, когда мой код прошел, и я смог прописать в primary e-mail свой адрес. Елозя от нетерпения на стуле и проверяя каждые 3 минуты почтовый ящик, я ждал прихода письма с паролем. И тут без какого-либо предупреждения мне отключили аккаунт и почтовый ящик! Не буду уточнять, как и почему это произошло, скажу только, что настолько зол я никогда больше не был.

Ценности уплыли за границу. Может им там больше нравится?

В конце концов я все же получил пароль для этого юина и, наверное, стал первым в России счастливым обладателем четырехзначного номера аси. Алгоритм генерации кода в конечном итоге оказался не очень сложен. Например, для кода с первым байтом 0 все было просто элементарно. Берем номер аси хотя бы 123456, переводим его в шестнадцатеричную систему — 1E240, прибавляем к нему число 515DB19 et voila — код 0517BD593667B05A. Теперь осталось прописать свой e-mail и попросить сервер послать по нему письмо с паролем. Когда техническая проблема была разрешена, передо мной встала юридическая. Если с правами на владение юином 6666 было все ясно, т.к. им уже давно не пользовались, то с любым другим было сложнее. Ведь он мог еще и принадлежать кому-то. Возможно, сказалось отсутствие у меня юридического образования, но я так и не смог придумать, как ни напрягался, какой формой собственности является юин. Ни под личную, ни под частную, ни даже под интеллектуальную он не подходил. Затрат на его получение владелец никаких не нес. Стало быть, юридически юин — фикция. К тому же все эти юины уже неоднократно меняли владельца. И все-таки отдельные юины имеют ценность — ценность эстетическую. Ведь, что ни говори, а номер 11111 куда приятнее для глаза, чем, скажем, 6946261.

3 относительно честных способа получения юина

Несмотря на наличие или отсутствие дыр в системе Мирабилиса всегда были и будут существовать другие стандартные методы завладения чужим юином. Например:

1. Подбор пароля

Очень многие пользователи по каким-либо причинам делают очень легкие пароли. Это либо их ник, либо их имя или фамилия, либо их логин, который является первой частью их e-mail`а, либо какое-то слово, которое можно найти в инфе пользователя, либо простой набор символов, вроде 123456 или qwerty. К тому же существует целая библиотека стандартных паролей.

2. Получение доступа к почтовому ящику

Это самый обширный и самый распространенный метод, поэтому я разделю его на подвиды. Он используется в случае, если в графе пользователя primary e-mail прописан некий почтовый ящик, по которому можно получить пароль.

А. Повторная регистрация почтового ящика на сервере

Очень часто в этой графе прописывают почтовый ящик, зарегистрированный на каком-либо сервере, предоставляющем свои услуги бесплатно. Это и www.hotmail.com, и www.yahoo.com, и www.chat.ru. При длительном неиспользовании этого ящика (в течение полугода минимум) запись о нем уничтожается, и он может быть заново зарегистрирован любым другим пользователем. Поэтому если вы увидели такой адрес — первым делом проверьте, существует ли он еще.

Б. Первичная регистрация почтового ящика
Иногда люди указывают в этой графе адрес абстрактного почтового ящика на сервере, предоставляющем услуги бесплатной почты. То есть ранее этот ящик на данном сервере еще никем не был зарегистрирован, и ничто вам не мешает зарегистрировать его и получить на него пароль.
В. Вскрытие почтового ящика
Этот метод также подразумевает получение доступа к чужому почтовому ящику стандартными средствами, обычно подбором пароля или нахождением дыр в защите сервера, как это было с Хотмейлом или Чат.ру.
Г. Регистрация домена
Самый оригинальный на мой взгляд метод. Многие пользователи любят указывать почтовый ящик на несуществующих серверах. Примером могут служить ящики aaaaa@bbbbb.com. Для получения пароля этой аси вам достаточно, используя любую генерилку кредитных карточек, купить домен www.bbbbb.com и, когда он будет задействован, получить письмо с паролем. Единственное условие: к процессу регистрации домена нужно подходить с умом. Не везде вам позволят купить домен по несуществующей кредитке. Для этого я порекомендовал бы www.awc.net. Зарегистрированный там домен гарантированно просуществует пару недель — достаточный срок для получения письма.

3. Удаленный доступ к компьютеру
Данный метод подразумевает некоторые навыки общения с программами и методами, предоставляющими возможности удаленного доступа к компьютеру, на котором установлена аська с интересующим вас номером. Обычно для этих целей используется троянский конь Back Orifice. Однако им очень трудно производить пересылку файлов, и к тому же он получил слишком широкое распространение и теперь излечивается даже «доктором Вебом». Так что ищите менее распространенный, но не увлекайтесь особенно, ведь вы и сами можете стать его жертвой. Использование удаленного доступа также подразумевает не один способ.
А. Системные файлы
Вам нужно всего лишь получить системные файлы аськи. А именно: «номер_аси.dat и номер_аси.idx» из каталога «c:\program files\icq\db». Это если ася проинсталлирована в каталог по умолчанию. Остальные файлы для этого юина вы сможете сфабриковать из аналогичных файлов любого другого номера. После этого, корректно изменив информацию в системном реестре, вы сможете сконнектиться под данным номером.
Б. Грабберы
В случае, если пользователь не использует сохранение пароля (снята галочка «Save password» в разделе «Security&Privacy»), то метод А неприменим. В этом случае используются так называемые грабберы клавиатуры — программы, которые незаметно для пользователя пишут в специальный файл все набранные им на клавиатуре символы. Естественно, в этот файл попадет и пароль аси. Пользоваться им весьма просто. Самый распространенный для этих целей граббер — hookdump. Достаточно каким-то образом поместить этот файл на компьютер с нужным вам номером аси и через некоторое время получить результат его деятельности.

Из нестандартных методов существовал также метод с переполнением буфера пароля аси. Специально написанная под юниксовые системы программа Hijack, использующая эту ошибку, позволяла, произведя ввод пароля больше 8 символов, вызвать ошибку сервера и сконнектиться под любым юином. Однако возможности смены информации пользователя и пароля были в ней специально заблокированы.
Все это и кое-что другое вы сможете найти по адресу http://mirabu.da.ru. Данная информация приведена исключительно в общеобразовательных целях.

Соломоны из Мирабилиса и их решения

Но довольно лирики. Если с моим моральным обликом уже все ясно, то описание взаимоотношений Мирабилиса с пользователями достойно отдельной главы.
Помнится мне, были славные времена, когда про Мирабилис мало кто знал и когда они отвечали даже на мои дурацкие запросы «...как расшифровывается ICQ?», тогда Мирабилис еще являлся фирмой, которая предоставляла некие услуги и поддерживала пользователей. Теперь это не больше чем мифическое чудовище, укрывшееся за непробиваемой стеной почтовых роботов, творящих отписки с производительностью советских бюрократов. Поговорить с кем-то из сотрудников все равно что взывать к богу — в лучшем случае получите от автоматического служителя культа стандартное: «Молитесь и воздастся». Когда я впервые потерял пароли от своих асек и обнаружил, что не могу узнать новые, так как снесена запись о моем почтовом ящике — я стал долбиться в закрытые двери technical support. То, что они закрыты и замурованы, я узнал позднее. Сначала я был полон оптимизма несмотря на полученные на мой запрос от почтового робота Мирабилис сочувствия по поводу утери пароля и рекомендацию завести новый номер. Мой энтузиазм начал спадать, когда я понял, что обнаруженные мною служебные юины технической поддержки пользователей аси — 70000 и 80000 скорее всего так и не выйдут в онлайн, чтобы разрешить мою проблему. Последней моей надеждой был телефонный номер Мирабилиса в Израиле, но и тут меня ждал полновесный «облом» в лице автоответчика, жизнерадостно объявившего женским голосом, что я таки да смог дозвониться в службу технической поддержки Мирабилиса. В дальнейшем я неоднократно убеждался в том, что Мирабилис самоустранился от решения проблем пользователей, предоставив им вариться в котле проблем самим и выбираться из него собственными силами. Убедился я и в том, что они достаточно решительно расправляются со своими проблемами, игнорируя при этом права других. Иногда решения сотрудников Мирабилиса чрезвычайно радикальны. Весьма показателен процесс перехода юина 123456 из рук в руки. Когда бразильский хакер Wax все-таки достал Мирабилис воплями о том, что у него похитили его любимый юин, то админ фирмы, недолго думая, просто захватил этот номер в свои руки и, видя, что не может его удержать, снес запись о нем с сервера. Та же участь постигла юины 12345 и 101012. Никаких потуг вернуть его истинному владельцу с их стороны не было. Более того. В одностороннем порядки, несмотря на протесты как минимум 3 действующих пользователей, были уничтожены все 4-х значные юины. Так что цезарю — цезарево, а божье — богу. В отношении наших юинов Мирабилис — высшее существо, позволяющее себе все.

Эпилог

В конечном итоге и дурак поймет, что на грабли наступать не стоит. Поняли свою ошибку и программисты Мирабилиса. Поняли после того как в Россию перетекло порядка 4-х десятков различных юинов. Поняли и заткнули дыру. Теперь выданный при заходе на страницу с пользовательской информацией код запоминается сервером, и все изменения принимаются по нему только однажды. Он также не зависит от пароля, но не менее надежен. Все это не говорит, что наши аси теперь в безопасности. Перечисленные выше стандартные методы не потеряли своей силы. И наши аси так и не будут в безопасности, пока Мирабилисовским «гениям» ни стукнет в голову, что информацию о пользователе (особенно primary e-mail) нужно защитить отдельным паролем, и тогда, даже если пароль на коннект у вас сменится по какой-то причине, то мыло-то ваше все равно останется на месте, и вы сможете получить по нему новый пароль. А пока я могу вам посоветовать только три способа защитить свой юин:
1. Используйте абстрактный пароль максимальной длины желательно русскими буквами (они могут использоваться в пароле наряду с латинскими). А также совмещайте в пароле буквы и цифры. Поверьте, пароль «alex» намного легче подобрать, чем «njg3423s».
2. Уберите галочку в пункте «Save password» и поставьте уровень секретности «medium»
3. Уберите primary e-mail или поставьте туда e-mail express pager другой вашей, но не используемой вами аси.

Можно еще порекомендовать почаще менять пароль, но это тоже чревато последствиями. Вы ведь и забыть его можете! И упаси вас боже пользоваться программами непонятного назначения и происхождения. Вот, в общем-то, и все. Have a nice day :-)



НЕИЗВЕСТНОСТЬ – мой адрес, АНОНИМНОСТЬ– мое имя

KurT (2950197@Iname.com) and DoC (serguei@earthling.net)

Если ты помнишь недавнюю историю с неким «хакером», который получил 5 лет условно, то наверно знаешь, каким образом он попался. Этот самый «хакер» занимался кардингом (читай X №1), и все было бы хорошо, но это чудо в перьях даже не позаботилось о своей безопасности, наивно полагая, что, используя Proxy сервер своего провайдера, он обезопасит себя от всех спецслужб. Общеизвестен тот ФАКт, что любой PROXY сервер ведет логи всех действий, совершаемых пользователем. И если вдруг у спецслужб возникнут подозрения на то, что ты совершал неправомерные действия (ну и формулировочки у них!), то они имеют право запросить у провайдера всю информацию о тебе и твоих перемещениях в Сети. Вот тут-то тебя и схватят. :) И не надо думать, что ты крутой, что IP еще ничего не говорит. Все он говорит, даже твой домашний адрес.

Part 1. Как скрыть свой реальный IP адрес?

Все прокси серверы делятся на две большие группы, это transparent (прозрачные) и no transparent (не прозрачные).

Если ты используешь Transparent сервер, то не надейся на то, что твой реальный IP адрес никто не раскроет! При запросе такой Proxy сервер выдаст всю необходимую информацию о тебе. И считай, что твоя любимая девушка из чата уже знает, что на самом деле ты — некрофил из Южной Африки. А вот при использовании no transparent PROXY твой реальный IP адрес врагу узнать не удастся! И он будет наивно полагать, что ты находишься черт знает где, то есть будет видеть лишь физическое положение самого Proxy сервера, но не тебя.

Если ты не уверен в том, что тебя может спасти один анонимный прокси сервер, то можешь использовать последовательность проксей: http://proxy1:port/http://proxy2:port/http://www.pentagon.gov/ (учти, что не все прокси могут работать таким образом). В этом случае ты связываешься с нужным хостом, проходя через целую цепочку проки серверов. И если все они no transparent, то отследить тебя будет практически невозможно.

Очень удобно для чатов и досок объявлений. :)

В случае с чатом твоя легенда будет зависит от выбранного Proxy сервера. А то часто зайдет какой-нибудь крендель с финским IP-шником и начинает рассказывать, как у него тут жарко, да еще к тому же и носороги по улицам ходить мешают и в море акул немерено. Все в недоумении. Но знающие люди сразу просекают, что этот баклан через прокси залез. Вобщем, сам себя сдал. :)

Part 2. Как ускорить получение информации в Интернет

На PROXY серверах хранится большое количество динамически изменяющейся информации с серверов Интернет — это страницы, графика, файлы и т.п. Если ты зашел через прокси, залез на сайт с порнухой, насмотрелся картинок, а после тебя кто-нибудь другой из пользователей PROXY сервера полез на этот же сайт, то второму человеку повезло. Прокси сервер кеширует все, что через него проходит, динамически обновляя свой кеш. Следовательно, второй юзер будет тащить все картинки уже с самого прокси сервера, а не с настоящего сайта, а значит, он получит более быстрый доступ к страницам. Но на этом все прелести и возможности использования proxy серверов не кончаются ....

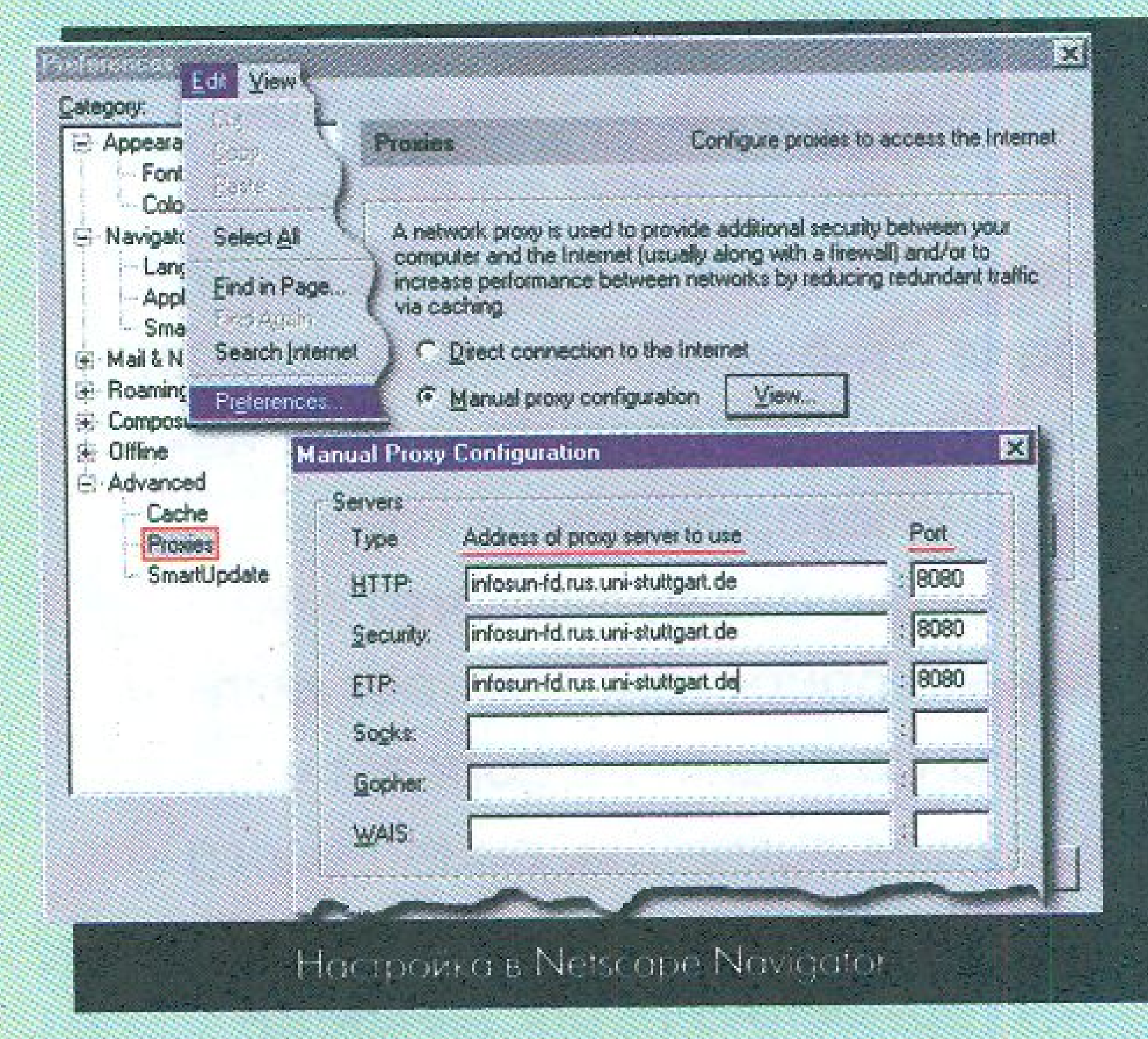
Part 3. Как довести до инфаркта АДМИНА чата

Прошли те времена, когда www-чат был в диковинку. Когда-то там можно было творить все что угодно! Использовать HTML теги, писать ОГРОМЕННЫМИ буквами и делать другие гадости назло всем. Но самая хорошая вещь www-чатов жива и поныне. Если тебя выкинули из чата без права повторного входа, то тут лучше всего поможет смена PROXY сервера в настройках твоего браузера. Как только ты сменил себе прокси, то сможешь заново зайти в чат и, до того как тебя оттуда опять выкинет разъяренный Админ, ты успеешь выругаться матом с применением HTML Тегов :-)

Проверить свой прокси на предмет его полной анонимности можно тут:
http://www.tamos.com/bin/proxy.cgi

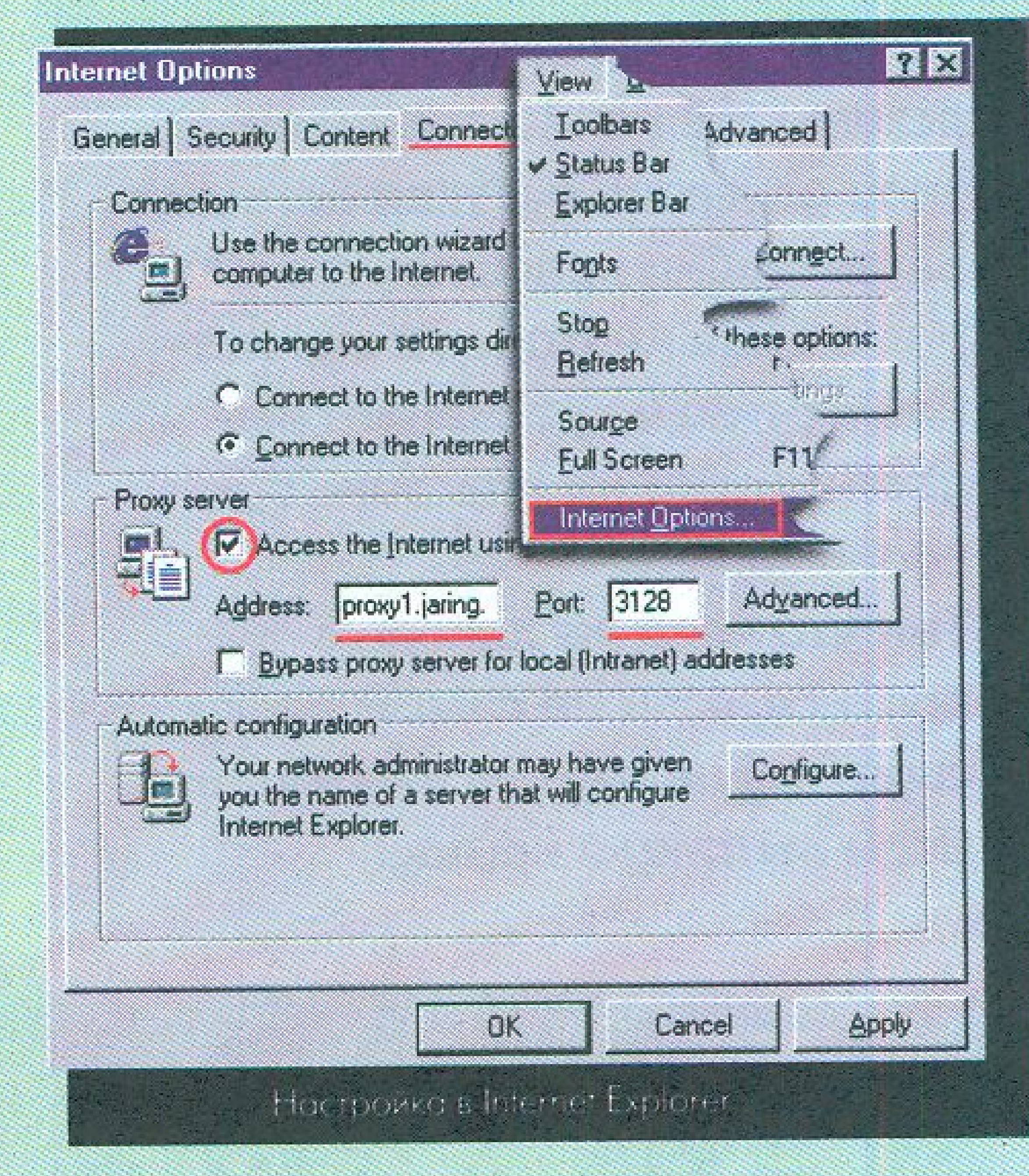
Если ты увидишь сообщение «Proxy server is detected!» — то это значит, что твой прокси не имеет защиты, и тебе будет предоставлена информация о твоем реальном IP адресе, как, впрочем, и об IP адресе прокси сервера, который ты используешь. Если же сообщение гласит «Proxy server is not detected» — то все в порядке!

Part 4. Как весь этот ужас настроить



Настройка в Netscape Navigator

В меню Edit выбери Preferences. В закладке Proxies выбери Manual Proxy Configuration и нажми на кнопку View. Проставь необходимый тебе прокси сервер и его порт (см. Таблицу).



Настройка в Internet Explorer

В меню View выбери Internet Options, далее закладку Connection, в разделе Proxy Server пометь Connect using a proxy server (подключение через прокси сервер), впиши имя прокси сервера и порт.

Дополнительная информация:
http://www.bikkel.com/~proxy/public.html — Публичные Анониминайзеры.
http://www.bikkel.com/~proxy/proxy.html — БОЛЬШОЙ список всевозможных Прокси серверов.

Таблица 1. Proxy сервера со скрытием реального IP адресса (no transparent)

Proxy сервер	Порт
proxy.mcmail.com	8080
proxy.co.rmit.edu.au	8080
gateway.kwantlen.bc.ca	80
sakura.my-pharm.ac.jp	8080
ns1.san.rr.com	8080
prefetch-atm.midsouth.rr.com	8080
infosun-fd.rus.uni-stuttgart.de	8080
proxy.co.rmit.edu.au	8080
linux.softec.es	8080
magicall2.dacom.co.kr	8080
proxy1.jaring.my	3128
sunsite.icm.edu.pl	8080
proxy.qatar.net.qa	8080
proxy1.turnet.net.tr	8080

Таблица 2. Обычные Proxy сервера с с показом реального IP (transparent)

Proxy сервер	Порт
Cache.connect.ab.ca	3128
Cache.sh.cvut.cz	3128
Server.librarysafe.com	81
Proxy.silcom.com	3128
Cache2.nlanr.pa-x.dec.com	3128
Cache.vossnet.de	3128
Pluto.nienburg-weser.de	8080
Otsun1f.dss.dornier.dasa.de	3128
dos2.esegi.es	3128
www-cache.kolumbus.fi	8080
Proxy.spidernet.it	8080
Sama.isc.kyutech.ac.jp	8080
Proxy.kren.nm.kr	8080
Proxy.intnet.mu	8080



Что такое кардинг? И сколько за него дают?

Иван Говнов

Каким бы ты крутым кардером ни был, тебе все равно далеко до нашего родного правительства, Центрального банка и других российских банков. Самая крупная кардерская акция была проведена 17 августа 1998 года.
Схема такова: Банки эмитируют (выпускают то бишь) свои собственные карты. Граждане открывают счета в банках и несут туда свои кровные. Через некоторое время правительство объявляет, что временно приостанавливает выплаты по внешним долгам и ценным бумагам, банки вслед за правительством объявляют, что временно приостанавливают операции по счетам и пластиковым картам. А, как известно, нет ничего более постоянного, чем временное... В результате банки получают твои денежки, а у тебя остается пара-тройка красивых сувениров в виде карточек с магнитной лентой и красивыми выдавленными на пластике буковками.
Так что чего же хакерам бояться, если на самом верху сидят такие крутые взломщики. Всем бы такую крышу!

Много, много говорилось у нас о кардинге. А если взять Интернет, то там вообще каждый человек, сгенеривший себе номер кредитки, уже считает себя кардером. На самом деле, кардинг, это скорее наука, со своей спецификой, постоянными открытиями, построенная на изучении платежных систем разных государств. В этой статье мы попытаемся описать некоторые случаи мошенничества с расчетными (a.k.a. кредитными, пластиковыми) картами, специфические именно для России. Цель статьи — конечно же, сугубо профилактическая, показать, как несовершенны и небезопасны расчеты с использованием карт.
Для начала назовем вещи своими именами: воровство есть воровство и, как все воровство, — уголовно наказуемое. И хоть кража с использованием компьютера совсем не то же, что кража кошелька из сумки в магазине, нужно помнить, что это присвоение чужого, а, соответственно, при проигрыше в этой игре «кто умнее, милиция или я», тебя ждет тюрьма.
Первое, что говорят любые грамотные хакеры — нужно по возможности лучше разбираться в технологии функционирования платежной системы, использующей расчетные карты.
Немного истории. Почему возникли расчетные карты? Потому что людям удобно не ходить с крупной суммой денег, а использовать некий инструмент, позволяющий снимать со счета именно ту сумму, которую хочется потратить. Кроме того, уменьшится привлекательность грабежей: чужой картой воспользоваться трудно, так как ее блокируют по первому же звонку потерпевшего.
Немного технологии. Что происходит, когда ты совершаешь покупку по карте? Сначала продавец регистрирует параметры карты (номер, срок действия, иногда сверяет имя на карте с документом). Затем он обращается в центр обработки карт (так называемый процессинговый центр) за так называемой авторизацией транзакции.
Как это выглядит: продавец сообщает, что он собирается совершить по данной карте транзакцию на сумму, скажем, $475. В ответ он либо получает так называемую авторизацию, либо отказ (возможны и другие варианты развития событий — например, приказ изъять карту). В данном случае авторизация — это просто число. Продавец регистрирует это число, и для него оно — гарантия того, что деньги он получит несмотря ни на что. При этом (почти всегда) требуемая сумма считается уже потраченной тобой, даже если ты вдруг решишь не совершать эту покупку. То есть эти деньги будут на твоем счету заморожены. Только в конце расчетного периода (обычно — 30 дней) ты снова сможешь распоряжаться этой суммой. Обращение в центр обработки карт может быть самым разнообразным — касса может сделать все сама или продавец может позвонить туда голосом. Это два крайних случая, возможно множество промежуточных вариантов. Все вышесказанное справедливо как для покупки по карте «живьем», так и для покупки через internet или по телефону/факсу. Подытожим. Важно понимать следующее:
1. Продавец обращается не в банк, выдавший карту, а в местный центр обработки карт. Банк, выдавший карту, может быть хоть в Парагвае. Центр обработки находится, как правило, в одном из местных банков.
2. Продавец не может узнать, сколько денег у тебя на счету. Он даже не может узнать, есть ли у тебя нужная ему сумма. Все, что он может, это попытаться получить авторизацию на нее.
3. Если продавец получил авторизацию на требуемую сумму, эта сумма на карточном счету замораживается. В случае легального использования карты это всего лишь мелкая неприятность, но становится проб-



лемой при нелегальном использовании карты — уменьшается сумма, которую можно потратить, потому что аннулировать авторизацию — большой геморрой, и продавцы редко соглашаются это делать.

Начнем сначала. Где хакеры берут карты. Вариант с копанием в мусоре (по-английски это называется trashing от trash = мусор) — в местных условиях им не подходит. Вообще хакеры не любят связываться с картами местных банков — здесь у банков фашистские условия, игра не стоит свеч. Самый простой способ — это попросить друга в Америке «списать» у знакомого бармена/официантки/продавщицы несколько номеров и имен с чужих карт. Второй распространенный способ — взламывают какой-нибудь internet site, где недоумки оставляют номера своих карт (правда, для этого надо либо самому быть компьютерным взломщиком, либо иметь друзей-взломщиков, причем настоящих, а не болтунов, которых 99%).

Или — самый распространенный способ, которым пользуются грамотные хакеры: они открывают собственный сайт в Интернете, чаще всего порно-сервер. Все это делается с заголовками типа «У нас самые большие сиськи во всем Интернете и всего за $5,95 на 3 месяца!». Оплату доступа, естественно, делают по карте. Самое удивительное — это то, что идиотов хватает, уж поверь! Правда, для этого нужно уметь делать internet-site'ы и как следует поработать.

В общем, главное в любом деле — думать и работать. Кстати, надо добавить, что из-за фантастических масштабов мошенничества многие организации, принимающие карты по телефону/факсу/internet'у (то есть не имеющие возможности лично удостовериться в том, что ты — действительно владелец карты), требуют какую-нибудь специальную личную информацию, которую мошенник знать не должен бы. Например, его почтовый индекс (zip code). Или девичью фамилию матери. Таких мест мошенники избегают.

Вот мы и подошли к следующей части.

Где кардеры покупают и как посылают. Да везде, где получится! Нет плохих мест, если предыдущий пункт выполнен с умом. Здесь есть одна тонкость — при получении посылки местная таможня потребует заплатить аж 50% от заявленной стоимости товара. А покупая у крупной фирмы, фиг их упросишь снизить заявленную стоимость. Но не зря говорят, что русские — очень изобретательная нация. Нашли таки способ! Объясняю. Технология покупки такова — они звонят (или — факсмилируют) в нужную фирму и требуют (именно требуют под угрозой отказа в оплате за покупку!), чтобы при отправке груза курьерской компанией (FedEx / DHL / TNT / UPS) фирма обязала курьеров оплатить таможню. Делают это так: на посылке пишется CUSTOMS DUTY 50% PAID. При этом курьерская компания в месте отправки выставляет магазину счет на сумму (сумма за перевозку + 50% от объявленной стоимости). Магазин добавляет эту сумму в общий счет и снимает ее с карты. А курьерская компания в месте получения расплачивается с местной таможней самостоятельно. При этом получается, что таможенный сбор оплачен по той же карте! Разумеется, нужно свободно говорить по-английски (а мошенник, не говорящий свободно по-английски, вызывает разве что вздох сочувствия). Правда, не все так сладко. Наша страна тоже сюрпризы делать умеет. А именно, придумывать заморочки с разделением таможенных платежей — НДС там разный, пошлина и таможенный сбор, так что даже это не гарантирует безболезненного прохождение экономической границы РОДИНЫ.

Как делают грамотные кардеры

* Становятся «своими» в курьерской фирме! Отправляют посылку на произвольный адрес и фамилию и тут же — бегом в офис курьерской фирмы. Там спрашивают об отправлении на указанное имя. Конечно, в ответ им сообщают, что посылка в пути. Но они заходят на следующий день и снова спрашивают о ней. И так каждый день, даже по два раза. Спустя какое-то время их уже начинают узнавать в лицо, весь офис им сопереживает, и когда посылка доходит, ее отдают без проверки документов, так как и так считают кардера этим самым адресатом.
* Грамотные кардеры покупают мелкие и дорогие вещи. Слова PENTIUM и RAM так и просятся на язык, но на компьютерах зацикливаются только новички в кардинге. Есть много других замечательных вещей — драгоценности, например. Очень любят покупать мелкие автозапчасти на заказ. Или что-то для сотовых телефонов.

А знаешь, почему так много народу занимается кардингом, а сажают только единицы, в сравнении с этой толпой? Да потому, что когда кардеров ловят (а их обязательно ловят, если они занимаются этим регулярно), то они ни в чем не сознаются. Любой кардер понимает, что у милиции есть только то, что сам кардер им скажет. Нет, ну, конечно, оперативники начинают говорить «МЫ ВСЕ ЗНАЕМ!», «ТВОИ ДРУЗЬЯ СОЗНАЛИСЬ!», «ТЕБЯ ПОСАДЯТ, ЕСЛИ НЕ СОЗНАЕШЬСЯ!». Только ведь это вранье! Это даже в фильмах показывают. Даже Legion Of Doom об этом писал, и в учебнике террористов ИРА были прямые инструкции «как вести себя на допросе». Ну, и уж раз говорим начистоту, то скажем честно, что, естественно, когда кто-либо отказывается говорить с нашей доблестной милицией, то обязательно получает по морде, часто ногой. Но это гораздо лучше, чем получить статью и получать по морде уже каждый день.

Так что правосудие отдыхает очень часто, когда имеет дело с опытными кардерами. Вот теперь и думай, что удобнее и безопаснее — наличные или карточка! X

Как мы и говорили, самые крутые хакеры в нашем правительстве и в разных банках. Вот, например, история про хакеров из банка «Балтийский» (для разнообразия - абсолютно правдивая). Этот петербургский банк знаменит на весь город, что выпустил больше других всяких пластиковых карточек (около 200 тысяч). И тем, что имеет самые невоспитанные банкоматы. Когда клиент подходит к банкомату и вставляет в него свою карточку, на экране загорается надпись: «Выберете язык» - и варианты: русский, английский, немецкий, французский. Если выбрать любой иностранный язык, то банкомат будет работать так же, как и любой другой. Например, когда операция завершена и пластиковая карта покажется в прорези банкомата, на экране появится вежливое: «Please, remove your card» (то же - на немецком и французском). Но если выбрать русский язык, то после завершения расчетов на мониторе большими буквами загорится: «Немедленно выньте свою карту!». Вот так то! Иностранцам, понимаешь, «Please...», а нам русским людям хамят... Ну кто еще такое может придумать? Конечно хакеры!

По материалам журнала «Деньги».

Если Х твой любимый журнал, это означает только одно — ты наш человек! А еще, возможно, ты хочешь стать кул хацкером. И, конечно же, Х всячески старается тебе в этом помочь. На самом деле существует два способа хакать. Первый: ты покупаешь кучу книг по устройству и работе Интернета, языкам программирования, операционным системам, протоколам, работе процессора и т.д. Ты все это внимательно читаешь и через 2 года тренировок сможешь видеть все дырки и получать нужную тебе инфу без проблем. Но ведь ты лентяй! Не хочешь ты всякие занудные книжки читать, и то, чем отличается протокол TCP от ICMP, тебя волнует не больше, чем старые носки твоего соседа. И поэтому ты выбираешь второй способ: пусть другие парни книжки читают и программы пишут, а я уже воспользуюсь плодами их труда. Ну что ж, ладно, хорошо, не вопрос! Специально для таких, как ты, Х подготовил «джентльменский набор» программок, которые тебе понадобятся во всех случаях жизни, коль уж ты решил, что в этой самой жизни хаку ты уделишь особое место. А помог нам в этом Мишган, мембер группы KpZ. Итак, вот тебе этот наборчик от Мишгана:

1 Back Orifice

http://www.crack-hack.com/files/soft/bo.zip

Эта хорошая программулина — троян. Состоит из сервера и клиента.
Закидываешь клиента к неприятелю, и у жертвы открывается 31337 порт по умолчанию, что дает возможность несанкционированного доступа к его машине. Очень проста в обращении.

2 Flood Bot Front End

http://www.crack-hack.com/files/soft/floodend.zip

Эта прога поможет тебе сбросить собеседника в IRC сети. Рулезная штучка .

3 Divine Intervention 3

http://www.crack-hack.com/files/soft/divint3.zip

Очень полезная программа. Содержит в себе нюкер, флудер, мэйл-бомбер. Эффективность гарантирована.

4 ICQ Flooder

http://www.crack-hack.com/files/soft/icqflood95.zip

Самый простой и самый эффекти ный, по моему мнению, ICQ флуд Указываешь IP адрес, ICQ порт и вперед... Работает безотказно.

5 ICQ Ip Sniffer

http://www.crack-hack.com/files/soft/icqsniffer.zip

Простенькая программка для определения IP адреса по UIN'у в ICQ сети.
Очень проста в обращении. Приятный интерфейс.

6 WinNuke

http://www.crack-hack.com/files/soft/wnuke5.zip

Очень даже неплохая нюкалка. Качай, не пожалеешь. Запускаешь, и если у жертвы не стоит защита от нюков, то ему кранты — синий экран смерти. Есть опция сканирования портов .

7 Nuke Nabber 2.9

http://www.uic.nnov.ru/~bevi/KARDINAL/DOWNLOAD/nn29a.exe

Самый лучший анти-нюкер. Он не только защищает тебя от 50 видов различных атак, но и засекает IP адрес нападавшего. Есть возможность добавления других портов. Эта прога — лидер в своем роде.

8 X Net Stat

http://security.lgg.ru/kardinal/DOWNLOAD/xnetstat.zip

Программа отслеживает все соединения по всем портам к твоему хосту. Очень полезная прога .

9 MultiLate

http://home.att.net/~craigchr/download.html

Программа удаления файлов с невозможностью восстановления. Меня эта прога выручала не раз...

10 MP3 Friend

http://eternalsoft.hypermart.net/fiend/fiend.zip

Это самый рулезный поисковик MP3 файлов. Куча возможностей. Ищет на всех МПЗ'шных серваках. Найдешь все, что надо...

11 Mirc v5.5 Client

http://tucows.cadvision.com/files2/mirc55t.exe
Качай скрипт: http://www.chatsite.net/mafiascript60.exe

Клиент для входа в IRC сеть для Форточек. На мой взгляд неплохая штука. Юзай для него скрипт «Мафия». (Есть еще прога PIRCH (www.pirch.org). Тоже IRC-клиент, только с лучшим интерфейсом. рим. редактора.).

12 Essential Net Tools

http://www.xbx.org/file/scanners/esstls11.exe

Этим сканнером пользуется большинство народу. Включает в себя NetBios сканер, Nat interface и т.д.

13 Legion . NetBios Tool

http://207.98.195.250/software/legion.zip

Программа для сканирования подсетей (NetBios scan). Прикольный интерфейс, 2 способа занесения ip адресов: возможность вводить адреса подсетей (до 64 с classa) и Scan list (ввод конкретных адресов). Некоторые замечания есть, но в целом самая удобная программа для сканирования машин с поддержкой NetBios'а. Сама подключает сетевые диски.

14 Ident IRC crasher

http://www.xbx.org/file/irc/ircident.exe

Последний «писк моды»!!! Довольно простая, но весьма продвинутая программа. Она предназначена для закрытия mIRC какому-нибудь ламеру. Для этого достаточно знать его IP адрес.

15 IRC Killer

http://www.xbx.org/file/ir/irckill.exe

Эта программа позволяет запускать FLOOD Bots на указанный канал с указанным Nickname. Если ты держишь зло на какой-либо канал, то эта программа хорошее реше-

ние с ним расквитаться. Только будь аккуратнее с этим, злоупотребление может привести к тому, что ты будешь K-Lined (для тех, кто не знает этого термина: K-line означает то, что тебя занесут в «черный список» сети, и ты НИКОГДА больше не сможешь зайти на эту сеть.

16 Icq ShutDown

http://www.xbx.org/file/icq/icqshutd.exe

Программа предназначена для отключения юзера от ICQ. Тебе достаточно указать только его IP адрес, а порт, к которому подключен ICQ, программа найдет сама путем их сканирования.

17 PortScan 7Phere

http://www.reket.com/port/portscan.zip

Программа сканирует заданный IP на использующие им порты. Задаются начальный и конечный порт для сканирования. Программа может быть полезна для проверки занятых/свободных портов для последующего их использования или же закрытия. Также предусмотрена опция Debug сканируемых портов и запись отчета сканирования в Log файл.

18 PortFuck

http://www.reket.com/port/portfuck.zip

Программа посылает кучу мусора указанному юзеру на указанный порт. Периодичность указывается в поле Delay. PortFuck юзался мною некоторое время и зарекомендовал себя отлично.

19 KaBoom

http://www.reket.com/mail/kaboom3.zip

Самый лучший e-mail bomber. Очень быстрый, анонимный, имеет много полезных настроек. В программе есть набор (48) уже готовых e-mail list-ов для спамминга.

20 NetBus Version 2.0 Pro

http://www.technicalw.freeserve.co.uk/netbus2.zip

Вот и сбылась мечта идиотов. Вышел таки 2.0. Функций — до задницы. Я считаю этого троянца лучшим из существующих. Основные функции:

– Server Admin (set password, close server, restrict access)
– Host Info (system info, cached passwords)
– Message Manager
– File Manager (create/delete folder, upload/download/delete file)
– Window Manager
– Registry Manager
– Sound System Balance
– Plugin Manager
– Port Redirect
– Application Redirect
– File Actions (execute file, play sound, show image, opendocument, print document)
– Spy Functions (keyboard listen, capture screen image, capture camera video, record sound)
– Exit Windows (logoff, poweroff, reboot, shutdown)
– Client chat
– Open/Close CDROM
– Keyboard (disable keys, key click, restore keys)
– Mouse (swap buttons, resore buttons)
– Go To URL
– Send Text

21 Multi Trojan Cleaner

http://dynamsol.ulink.net/files/cleaner2.exe

Если ты подозреваешь, что кто-то тебе подкинул таки эту гадость (я про троянцев), качай эту программу, и она найдет заразу и уничтожит.

22 Icq 99a

ftp://ftp.freeware.ru/pub/internet/chat/icq99a.exe

Новая версия популярной программы. Сообщает, кто из твоих друзей находится в данный момент в сети. Позволяет переписываться в реальном времени, обмениваться сообщениями, файлами, запускать программы Интернет телефонии и др. Эта версия содержит множество новых функций.

23 Cyber Info HotMail Nofity

ftp://ftp.freeware.ru/pub/internet/mail/ciehot.zip

Проверяет почту на сервере Hotmail и обеспечивает быстрый доступ к странице Inbox или другим папкам, минуя страницу авторизации.

24 Штирлиц

ftp://ftp.freeware.ru/pub/internet/mail/shtirl3.exe

Автоматическая расшифровка электронных писем и текстов, прошедших сложные преобразования. HTML, Unicode, Quoted printable, uuencode, base64, сочетания всех русских кодировок, LAT, определение фрагментов с разной кодировкой и много других возможностей.

25 PGP

http:/www.pgpi.com/

Самая популярная программа шифрования с открытым ключом. Широко используется в электронной почте (e-mail).

Ну вот вроде бы и все. Для начала этого тебе хватит.
Большое спасибо серверам:
http://www.freeware.ru/ Сервер бесплатных программ для Win95/98/NT.
http://www.crack-hack.com/ Хороший сервак военного софта.
http://www.xbx.org/ Кучи полезнейшего софта , просто РУЛЕЗ!
http://www.tucows.com/ Туча разных программ.

И не забывай проверять все на вирусы! Программисты тоже иногда шутят.
Желаю удачи, пока!

Mishgan[KpZ]
mishgan@hotmail.com
icq : 1005765

Министерство Внутренних Дел предупреждает...

Применение некоторых из перечисленных программ в целях совершения неправомерных действий, может привести к уголовной ответственности (как, впрочем, использование в тех же целях кухонного ножа, топора, ксерокса или, например, монтировки).

Береги password смолоду!

SolariZer

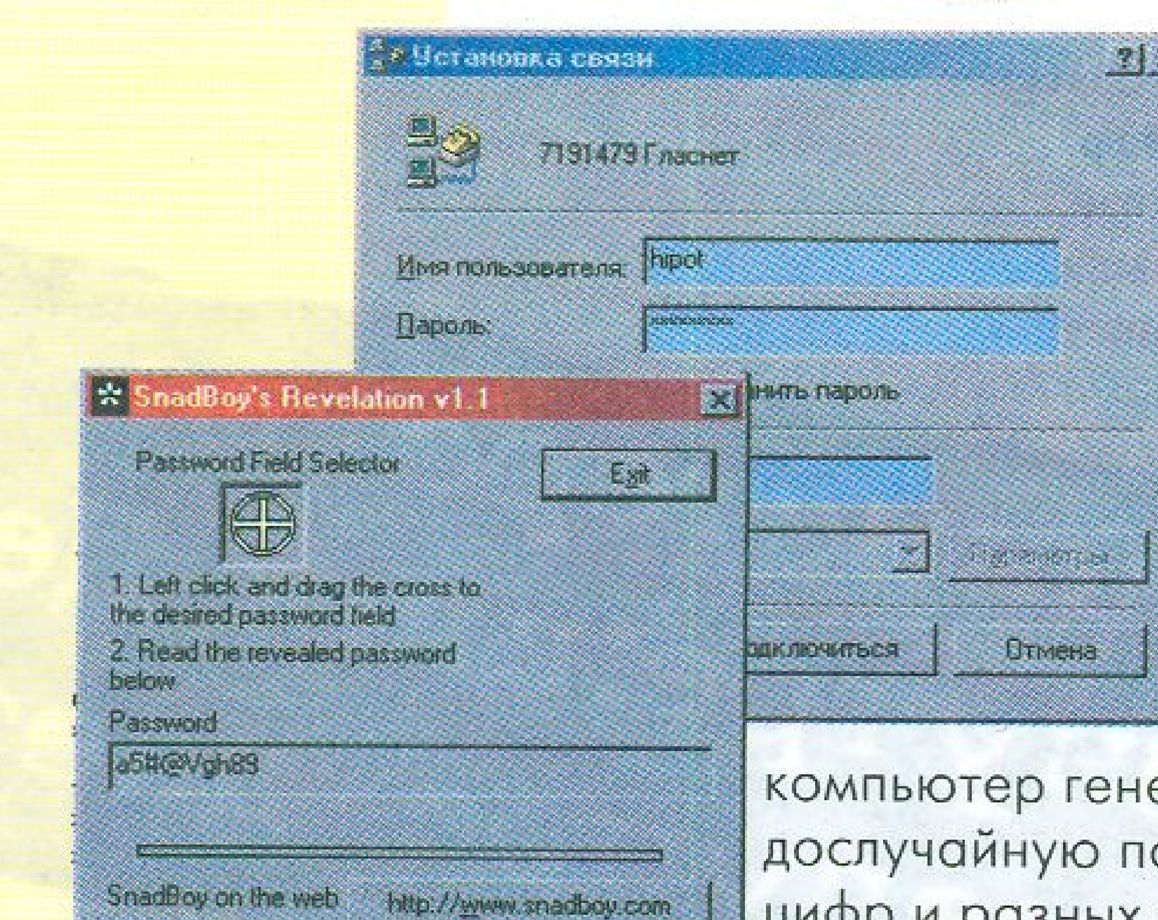
Все изложенное ниже предназначено только для ознакомления с возможной опасностью и ни в коем случае не должно быть использовано, если это причинит ущерб каким-либо физическим или юридическим лицам. Это может повлечь за собой административную или уголовную ответственность в соответствии с действующим законодательством.

Во все времена были люди, которые старались что-либо утаить от других. Но были и другие: те, которые с этим были не согласны и всячески старались тайны первых узнать. И вот придумали первые вход в Интернет с паролем, ибо денег сие удовольствие стоит, а вторые сразу начали этот пароль отыскивать всеми возможными и невозможными способами.

Когда-то давно пароль пользователь мог выбирать сам. С одной стороны, это было очень удобно: если сам слово заветное это придумал, то уж не забудешь никогда (если только пребывал в этот момент в здравом уме и твердой памяти, но это уже к делу не относится). Пароль же выбирался не просто так: для указанного индивидуума он, чаще всего, нес определенную смысловую нагрузку. И было этом слабое место данного метода. Теперь только в дешевых фильмах можно увидеть некоего гражданина, копающегося в мусорной корзине своей жертвы в надежде узнать имена, фамилии, даты рождения всех родственников таковой вплоть до десятого колена, а также клички всех их собак, кошек, крыс, хомяков и тараканов. А как же еще: что тебе, например, первым приходит на ум? Конечно: имя твоей (а чаще не твоей) подружки или кличка замученного домашнего животного, ну или слово какое непотребное. Наиболее продвинутые хакеры начали составлять специальные словари с учетом наиболее часто встречающихся в паролях слов. Все это, в конце концов, положило конец первой стадии и началась вторая: теперь компьютер генерирует некоторую псевдослучайную последовательность букв, цифр и разных знаков препинания. Хорошо-то как стало: «Lta13?Lp» — попробуй подбери! Но тут возникла другая проблема: а попробуй-ка запомни! Пользователи наши начали их на бумажках записывать, ну и периодически... правильно: бумажки терялись, похищались, попадали в мусорную корзину и т.д. — от чего ушли, к тому и пришли! И тогда какая-то умная голова догадалась, что пароль можно хранить не в голове, а прямо на жестком диске. В DialUp-окне галочку поставить и запомнить пароль. У компьютера мозги кремниевые — ему все равно, что запоминать. Ну, а раз запомнили, то, само собой, и записать надо. Ну, а раз записать, то... правильно: отвернулся наш пользователь, а тут толпа голодных до Инета хакеров налетела — и пароль подсмотрела... И тогда пароли стали шифровать.

Ну вот, наше вступление закончилось.

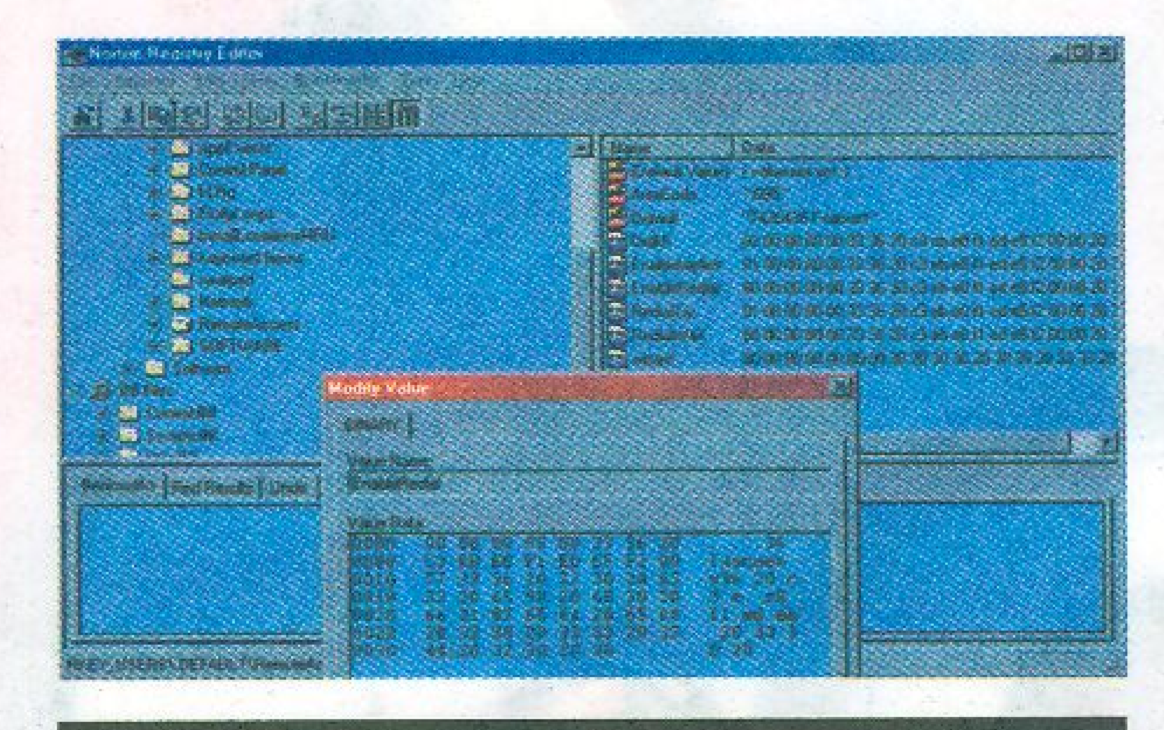
Когда-то давно пароль пользователь мог выбирать сам. С одной стороны, это было очень удобно: если сам слово заветное это придумал, то уж не забудешь никогда (если только пребывал в этот момент в здравом уме и твердой памяти, но это уже к делу не относится).



Интимные подробности

Где же хранятся пароли в Windows 95/98? Известно где, зашифрованные пароли в Windows 95/98 хранятся в основном каталоге, в файлах с расширением PWL. С учетом того, что не только «у нас здесь», но и «у них там» бывают персональные компьютеры коллективного пользования, да и сети локальные местами встречаются (правда, редко), на каждого пользователя заводится свой PWL. Кстати, название файла соответствует логину данного юзверя. Эти файлы, в принципе, зашифрованы достаточно прилично. Если кому-либо интересно, то, взяв в руки какой-нибудь дизассемблер (HIEW, QVIEW), можно посмотреть процедуру шифрования. Она находится в файле MSPWL32.DLL. Там все очень накручено. Имеется счетчик (назовем его N) от нуля до «сколько надо». Имеются три таблицы. В соответствии со счетчиком N берется байт из первой таблицы (X). По смещению X+N, урезанному до 8 бит, из второй таблицы берется другой байт (Y). Затем по адресу X+Y, опять же урезанному до 8 бит, из третьей таблицы берется третий байт (Z). После столь хитрых манипуляций командой XOR с байтом Z шифруется байт информации, после чего счетчик инкрементируется, и все повторяется сначала (как тебе, а?). Как формируются сами таблицы? Не знаю (мне было лень выяснять). Расшифровывается все это аналогично (той же процедурой), ибо команда XOR обратима. То, какие Винды у тебя стоят — значения не меняет. Не знаю уж, в чьих нездоровых мозгах могла появиться мысль использовать для шифрования команду xor byte ptr [eax+ebp],cl. Может, запутать хотели? Но команда уникальна, такие команды в обычных программах еще поискать надо. Стало быть, ищем соответствующую ей комбинацию 30h, 0Ch, 28h — и все дела. Дальше — просто. Берем MSPWL32.DLL и, со смещения 511h (или там, где найдем), ставим 90h, 90h, 90h — команды NOP (пустая операция). И все, команда не выполняется! Что при этом произойдет? Да ничего! Ничего страшного и даже не очень страшного. И даже никто ничего не заметит!!! Все останется как всегда, с одним лишь исключением: ВСЕ логины/пароли будут ВИДНЫ, так сказать, невооруженным глазом! Тут, правда, есть два

неприятных момента. Во-первых, во время работы Windows не удастся подобным образом надругаться над их «святая святых»: писать в этот файл нельзя. Значит, придется перегружаться в режиме эмуляции MS-DOS, а это лишнее время, которого может не быть. Во-вторых, надо будет стереть ВСЕ PWL'ы, иначе даже в Windows не пустят: а вот тут у законных пользователей могут возникнуть лишние вопросы и подозрения. «Все это, конечно, хорошо, но я ни хрена не понял, можно ли попроще? Без дизассемблеров и т.д.?» — гневно возразишь ты. Можно! И вот здесь я скажу то, за что многие «не любят» Windows. Ты, наверное, думаешь, что пароли расшифровываются только тогда, когда это надо, а затем удаляются из памяти? Ну вот еще... Открытые пароли ПОСТОЯННО хранятся в системе — с момента ВХОДА пользователя в Windows и до момента его ВЫХОДА! Во какая безопасность. Но и этого мало: они доступны ЛЮБЫМ приложениям через Windows'совский API. И вот результат: появляется программа PWLVIEW, которая спокойненько тебе показывает «все самое интимное» твоей (или не твоей) машины. В том числе и Dial Up, и сетевые пароли. Формат выдаваемой информации таков:
*Rna\1-е соединение\1-й логин 1-й пароль
*Rna\2-е соединение\2-й логин 2-й пароль и так далее. Это все очень круто, но она работает в окне DOS, это же... унизительно: мелкий шрифт, белым по черному... А нет ли еще чего-нибудь, ближе и роднее «настоящему» хакеру? Конечно, есть. Есть еще одна штука, PEEPER называется. Эта идет еще дальше. Пароль, как ты можешь заметить, не показывается, вместо него звездочки. Так вот: запускаем PEEPER, открываем соединение, наводим мышь на звездочки и в окне PEEPER видим... открытый пароль. «У меня нет ни времени, ни возможности ковыряться в чужой машине. Нельзя ли скопировать у другана этот самый PWL, а потом, дома, разобрать?» — законно спросишь ты. Можно, только это тебе, дружище, ничего не даст: не будет он у тебя работать, хоть ты тресни. Вернее, он ОДИН не будет. Нужно еще и USER.DAT утащить. После чего дома «создать» User'а с именем из PWL, заменить свой USER.DAT на свежестянутый и еще добавить в Windows стянутый PWL. После чего войти в Windows под соответствующим именем и... Дальше в игру вступает PWLVIEW.
Я все так и сделал, скажешь ты, а вот тот юзер в Windows с паролем входил, а мне теперь не войти — пароля-то я не знаю. Есть способ проще! Вся основная информация ТОЛЬКО в USER.DAT! А теперь: Windows 95 — M. D.! Как тебе должно быть известно, кроме интерактивного доступа в Интернет, провайдеры еще и e-mail впаривают суповым набором. Так вот, чтобы залезть в твой почтовый ящик, в тот, что у тебя в подъезде, нужен ключ (или лом). Чтобы залезть в твой e-mail, нужен пароль (или виртуальный лом). И тут я скажу: ВСЕ ПОГОЛОВНО провайдеры в славном городе Москве — M. D.! Пароль к POP3-ящику всегда тот же, что и DialUp! Ну и что? А вот что. Пароль e-mail находится не в PWL'е, а в USER.DAT, и зашифрован он не так сильно, вернее, почти совсем не зашифрован! А это как??? Да вот так! Метод «шифрования» напоминает элементарное UUE-кодирование, иначе говоря, из трех байтов делают четыре или из 8 битов — 10. Весь исходный пароль разбивается на части по три байта. В результирующей строке на один символ отводится 10 битов. Теперь: к каждому байту исходной строки прибавляется 30h, если сумма больше, чем 7Ah, то он становится равен 30h, а к паре 9 и 10 битов добавляется единица. Однако есть исключения. Если общая длина строки пароля не кратна трем, то она дополняется байтами 3Dh. Судя по всему, это 0Dh (конец строки)+30h. В конце строки 0Dh, 0Ah: стандартное завершение. На мой взгляд, подобрать пароль вручную проще, чем написать соответствующую программу: не каждый же день ты эти пароли подбираешь! Где находится пароль — написано ниже, оттуда его и берут. А принцип прост. В Internet Mail, заходим в Сообщение & reg; Параметры/Сервер. Запускаем REGEDIT, переходим в HKEY_CURRENT_USER/Software/Microsoft/InternetMail and News/Mail/POP3/»Твой сервер»: смотрим Password. Удаляем пароль в Internet Mail. Первый подбираемый символ



влияет на первый и второй байты, второй — на второй и третий, третий — на третий и четвертый. Теперь: подбираем символ так, чтобы первый байт совпал с оригиналом, а второй или совпал, или был самый большой, но меньше оригинала. Аналогично для второго и третьего символов. С подбором третьего символа все четыре байта должны совпасть! Если нет — извини, no sex for you. Естественно, после каждой замены символа жми «Применить». Результат контролируем REGEDIT'ом, переходя вверх/вниз для обновления информации. Когда первые три символа подобраны, возвращаемся к (*) для следующих трех и т.д. до победного конца. Разумеется, байт(ы) 3Dh подбирать не нужно! После некоторой тренировки на все это уходит минут 15.
Где же это счастье хранится? И, вообще, кроме логина и пароля еще многое нужно знать, а откуда, не звонить же провайдеру? Не надо никому звонить! Все в нем, в USER.DAT.
HKEY_CURRENT_USER/RemoteAccess/Addresses: и мы имеем список подключений. Да, но там ничего не видно, цифры какие-то... А ты чего хотел, дружок! Выбираем байт, которого больше всего, и дешифруем им все остальные (обычный XOR). В результате в куче всякой ерунды получаем ASCII-строку с номером модемного телефона провайдера (потеть, конечно, придется, если друг совсем не знакомый или работает партизаном, а знакомого и спросить можно — типа: «Что это за провайдер у тебя такой не хилый, друг ты мой лучший, Миша»?).
HKEY_CURRENT_USER/RemoteAccess/Profile/«подключение»/IP: со смещения 0Ch четыре байта задом наперед — это первичный DNS, затем еще четыре — вторичный и т.д.
HKEY_CURRENT_USER/RemoteAccess/Profile/»подключение»/User: логин.
HKEY_CURRENT_USER/Software/Microsoft/Windows/CurrentVersion/InternetSettings/ProxyServer: Proxy-сервер и порт.
HKEY_CURRENT_USER/Software/Microsoft/InternetMail and News/Mail:
DefaultPOP3Server:
DefaultSMTPServer:
SenderEMail:
Name:
Organization: это все и так понятно.
POP3 — «POP3-сервер»:
Account: это понятно.
Password: ну вот и он, родимый.
Что делать, если пользователь — мазохист? Не хранит он пароль в компьютере, а вводит его каждый раз с клавиатуры? Существуют программы типа SPYWIN или HOOKDUMP или KEYWITNESS. Они записывают все действия, производимые на компьютере. Достаточно подсадить одну из них и все... Естественно, их можно использовать и для других не менее интересных целей.

И в конце могу тебе посоветовать: не качай и уж тем более не запускай у себя всякие «взломщики Интернета». Они могут крякнуть только информацию на твоем винчестере! Ибо тот, кто может взломать провайдера, никогда не будет опускаться до таких мелочей, а другие в лучшем случае хотят над тобой просто посмеяться, в худшем — сделать бяку.



При подготовке статьи использовались сведения, опубликованные в журнале «Windows NT».

Вирусы

Как меня бесят все эти уроды, которые создают «коллективные портреты»... Только и слышно: «типичный хакер – это...» или «типичный вирмэйкер – это...» Ну не придурки, а? Но самое интересное, что обычно так пишут люди, которые вообще понятия не имеют о какой-нибудь хакерской теме, однако распускают столько вони вокруг!

Мы — вирмэйкерская группа STEALTH. Мы — создатели боевых роботов-убийц на просторах киберпространства. Именно наши малютки форматируют тебе винт, портят boot сектор и вешают машину. Именно мы когда-то создали вирусы SGWW.*. Maverick, Tchechen. И это все старое. Сейчас не стану называть названий, их есть у нас и у тебя — и под DOS, и под Win32, и под Макро. Нам особенно приятно было слышать о факапе, произведенном вирусами, в американском посольстве и представительствах фирм в Киеве, ведь там поработали и наши малютки.

Все начиналось в 94-м году в одном из институтов Киева. Второкурсника, тогда еще не Ловингода, допустили в самый крутой кабинет, где стояли лучшие машины института — ЕС-1842 — XT/8Mhz/1RAM/20Mb/EGA(!). Первым делом усатый шеф заставил конспектировать хелп к нортону. Суперкрутой шеф, знающий толк в компьютерах, позднее узнал, что такое вирусы, и обучился методике скоростного форматирования десятка машин на каждой перемене — лечить это было невозможно и нечем. Этот ад продолжался года два и был на тот момент главным рассадником вирусов в городе.

Еще у меня был друг, крутой хакер, к которому я ездил 150 км на электричке, чтобы поиграть в любимого LodeRunner'а на настоящей американской XTшке. Он меня учил ломать программы:

— Берешь EXEшник, делаешь копию. Меняешь не понравившиеся тебе циферки на другие. Сохраняешься. Запускаешь. Если что-то получилось — делаешь еще одну копию и продолжаешь извращать дальше. Иначе — назад.

Первым успехом были «не понравившиеся байтики» из Диггера — с первого раза удалось сделать мешки невидимыми. Интересно, сколько часов на это понадобилось бы «по уму» ?

Все мои поползновения к написанию игрушек на паскале обломала пятидюймовая дискета, на которой лежал почти дописанный карточный Бридж и Бомбер - самолет, бомбящий дома и спускающийся все ниже и ниже. Я его потом все-таки дописал.

Вирусы были чем-то недостижимым и загадочным... Паскаль вскоре надоел, и на хлипкой пятидюймовке появились исходники с названиями типа mar.asm, содержащие вывод на экран строки 'Fuck you, world!' — желания кого-то приветствовать как-то не возникало. Фигня все это, вот на таймере сидеть и клаву перехватывать

Я - создатель боевых машин-убийц!

LovinGOD, STEALTH group President
http://sourceofkaos.com/stealth

— другое дело. Но умные дяди профессора лишь отрывочно догадывались, что такое резидент, и слали меня на 0ffff:0000. Впрочем, и этого плохого двойного слова они не знали. А вокруг шумели Elite и Dangerous Dave. Интересный игровой эффект достигался незаметным выдергиванием клавиатуры из гнезда, после чего у игрока начинался приступ вандализма в сопровождении нецензурных звуковых эффектов.
Пришлось брать Sourcer и раздалбывать демо эффект Yankee Doodle получилось.
Дискета с сотней вирусов, привезенная из Москвы, куда я ездил на концерт Sepultura в 92-м, помогла мне мало. Листинги были нечитабельны в силу моей неопытности. Пришлось придумывать алгоритм самому. Вирус был назван '383' в честь одного 500 байтного русского выражения, из которого только эти три цифры в совокупности с другими словами могут быть пропущены в печать.
Он был посвящен «китайскому хакеру, убитому подлыми коммунистами», чью память предлагал почтить зависанием между 18:00 и 18:05. К счастью, этот уродец не сохранился — на него было страшно смотреть. После выпуска десятка более продвинутых вариантов, а выпускались они прямо там же, я понял, что буду писать дальше и больше. Где же взять информацию? Тут я познакомился с ломщиком игрушек по имени Crazy.
Сначала мы решили поделить класс напополам — 5 на 5, и высадить туда по своему вирусу, который будет гробить тачку, если попадет на соседнюю половину.
Crazy выпускает свой 'Hardy Harlot', который по рандому выдает одно из 64 сообщений. Не раз ко мне подбегали студенты из Ливии с вопросом, как реагировать на надпись «Я хочу спать, нажми ресет». Апофигеем была надпись «Сникерс — как у негра в...». Как раз в тот момент за тачкой сидел негр. Бедняжка аж побелел. Еще нельзя не отметить пророческое сообщение «Акции МММ падают», которые тогда еще падать не собирались.
Лимит знаний исчерпался, а вокруг все те же дубы преподы и бедный Данжерос Дэйв с соплей на шее. Надо кого-то искать. Об Интернете я узнал через год. Было ФИДО и ББСки. Туда и забросил я свое письмо — «Вирмэйкеры! Обьединяйтесь!» и абонентский ящик для писем. Для бумажных писем, как это ни дико сейчас звучит.
Киевское фидошное болото, мирно источавшее сероводород, взорвало. Был создан штаб по борьбе с Вирус Клубом, а возле абонентского ящика иногда дежурило несколько фидорасов. А мы тогда были белые и пушистые... А они крикливые и неактивные, и ничего у них не вышло. Сидели с Eternal Maverick'ом у меня на работе ночью и с телефона, не берущегося АОНом, раскидывали Maverick.1536 по киевским BBS.
— Новая версия чего-то там.
— Напиши «круче обычной», — подсказывал EM.
Вот в этот-то момент и была основана STEALTH group, в сентябре 1994 года в Киеве, на Украине. Создание группы было ознаменовано выпуском в свет первого журнала «Infected Voice» и первого вируса Maverick на киевские BBS. Вирус должен был быть деструктивным, однако автор перепутал и в процедуре стирания вместо 'int 13' написал 'int 21'.Тем временем рекламная кампания продолжалась обклеиванием и разрисовыванием стен во время ночных прогулок по городу. Клеили на автобусных остановках, вместо названия остановки. Только «Кинотеатр Загреб» пожалели — я заклеил всего две буквы. Потом оторвали все-таки. А надпись карандашом на щите с названием станции метро продержалась больше года — много людей пришло именно по ней. Весь первый состав группы был собран таким вот способом — по обычной почте. Один хороший человек переписал мне 6 выпусков журнала '40Hex'. А почему бы ни выпустить журнал для вирмэйкеров на русском ? Журнал был назван по песне группы Sepultura «Infected Voice», а название группы придумал Crazy — «STEALTH».
На данный момент вышло 14 номеров журнала, не считая английских дайджестов,очередной номер доступен в онлайне на сайте группы.
Нельзя не отметить, что первый факап был устроен не с помощью этого вируса, а с помощью зараженного им Web'а, привезенного Crazy из Москвы. Этот новый антивирус лечил OneHalf, забывая расшифровать диск. А OneHalf как раз начал буйствовать.
Самая большая группа в мире — больше 50 человек, постепенно сошла на нет, только несколько человек оставались активными. Массовой организации не получилось. Да и не могло получиться. Вирмэйкерская организация не может быть большой... Вскоре LovinGOD сьехал в Москву и, конечно, развил там бурную деятельность...
Прошло два года, и многое в группе пришлось переделывать.
Всего через группу прошло не менее 200 человек — где они сейчас, в том числе известный вирмэйкер Populizer, который сейчас переехал из Киева в Москву и работает на АВП, пытаясь всем доказать, что он не он — а пиво-то вместе пили...
Пришлось долго чесать репу, прежде чем туда поселились новые идеи по организации. Удивительно, но за 4 года не удалось найти ни одного желающего полноценно руководить группой. Приходится делать это в одиночку, не без широкой помощи узкого круга людей.
Теперь членство в группе ограничено. Сначала новичок становится Кандидатом, после заполнения Анкеты и проверки несоответствия образу, «воспетому» антивирусными мЕнстрами. Полноценный DOS.COM.EXE.TSR.Crypt (Mutant). Antiheuristic.Win9X_Compatible и еще несколько условий переводят кандидата в действительные Члены группы, а дальше DOS'ом уже не ограничивается. Кандидату открыты все несекретные материалы группы, а также он может рассчитывать на помощь группы.
Кроме готовых и готовящихся вирмэйкеров, существует обширная группа поддержки — это содержание BBS, техническая и информационная помощь.
Для всех желающих приобщиться и пообщаться была создана сеть NASNet - Natural Anti Social Network. Оригинальное название взято по песне ГО. На данный момент она распространена в России, на Украине и среди англоязычных поСЕТИтелей. Построена на фидошном софте и распространяется по модему, ip и емэйлу. Туда принимаются все желающие с условием не сорить, не проводить пропаганду пацифизма, семейных ценностей и прообщественного образа жизни.
Территориально наибольшее количество людей находится в Москве, дальше идет Питер, Киев, отдельные города России и Украины, а также Колумбия и США. Возраст — от 16 до 24 лет. Ограничений по возрасту нет. Как правило, раз в неделю мы собираемся на тусовки, как написала одна газета, «в канализационных шахтах в районе Речного вокзала, которые они изрисовали сатанинскими символами» — впрочем, это мы тоже любим, но не там. В киберпространстве мы обитаем на irc-канале #stealth EFNet (для доступа нужно написать письмо, так он закрыт), общаемся по емэйлу и сети NASNet.
Музыкальные вкусы в основном делятся на 2 категории — металл и/или панк и разнообразный рэйв. Единодушно никто не слушает попсу.
За вирусы в новом УК существует статья. Поэтому группа не страдает излишней болтливостью, кто знает, что можно ожидать от Кодекса, в котором на полном серьезе записана

Беседа Сергея Покровского с LovinGOD'ом:

С.П: А тебе не кажется, что все это уже старо. Все это детские шалости. Для чего все это нужно? Цель-то какая-нибудь должна быть?

L: Мы не преследуем каких-либо идеологических целей, главная цель — наиболее интересно и остро играть в киберпространстве. Вирусы — самое интересное занятие — стратегическая игра на живом полигоне, наука о выживании в киберпространстве, создание новых видов более совершенного оружия и его испытания. Естественно, такая команда имеет шансы на выживание в реальном мире будущего, когда компьютерам отдадут все, и те, кто обладает знаниями в кибермире, будут стоять над обществом, диктующим всем правила всеобщей долбопорядочности и серости.

С.П.: Знаешь, я так и не понял, сколько на самом деле мемберов в группе?

L: Со времени выхода в свет статьи УК мемберам запрещено выдавать свое членство окружающим, подписываться своими именами в группе и именем группы в вирусах. Скажу, что не больше 10 — стандартный размер вирусной группы. Кандидатов больше, и группа поддержки тоже порядка 10.

С.П.: Меня интересует проблема борьбы создателей вирусов с создателями антивирусов. Можно что-нибудь об этом? Какую-нибудь историю, реальный пример?

L: В основном это борьба не с антивирусниками, а с их говнотворчеством. Вирус считается «сертифицированным» для дальнейших действий, если с ним не могут справиться известные антивирусы.
Из реальной жизни могу назвать только одну гадость — публикацию адресов и домашних телефонов известных антивирусников, а также несколько звонков г-ну Лозинскому — жаль, на разговор он идти не хотел и даже послал меня открытым текстом на три буквы, хотя я был намного корректнее остальных звонивших. Посылали телеграммы, минимальный почтовый перевод за «выдающиеся заслуги» к годовщинам, короче, прикалывались.
Реальные попытки пообщаться по душам были оставлены по молодости — антивирусники слишком зациклились на своем комплексе «спасателей человечества» и довольно грубо реагируют на нас, вирмэйкеров. Антивирусники — менты киберпространства, и мы всегда будем бороться с их действиями. Те, кто считают, что мы их «кормим», несколько не правы — по такой логике не должно быть «преступлений», чтобы не «кормить» ментов. Физическое истребление антивирусников нас не интересует как задача, мы их опускаем морально и пытаемся так держать.

статья 244: «Надругательство над телами умерших...» часть.3: «с применением насилия или угрозой его применения». Мы не имели проблем с законом, но готовиться надо к худшему, что придет дядя и скажет «кто не спрятался, я не виноват». В России сейчас в некотором роде анархия (за что я и люблю эту страну), и всем все по фигу. А так как нормальный вирус ДОЛЖЕН вызвать интерес и панику у властей и долбопорядочных обывателей, то отсутствие такого интереса расценивается как неэффективность вирусной индустрии.
В группе запрещено афишировать свое членство, подписывать вирусы своим именем и названием группы.
Основное направление деятельности — написание вирусов. С хакерами напряг, возможно потому, что слишком много людей считает себя таковыми, и мало кто умеет кататься на роликах, и пьют далеко не кока-колу :). С фриками тоже туговато, хотя каждый раз, когда я вставляю карточку, за которую заплатил деньги, в турникет, мне становится стыдно, как будто это не карточка, а нечто более неприличное.
Вирусная сцена в эксСССР сейчас далеко не на уровне. Вирмэйкерство теперь стало элитным занятием. Раньше достаточно было написать простой вирус, и эпидемия обеспечена. Поэтому вирмэйкеров было так много. Теперь выживают только сильнейшие вирусы, а средние по большей части не уходят дальше следующей после автора машины, если и уходят, то находят свою смерть во чреве какого-нибудь антивируса.
Подавляющее большинство людей становятся вирмэйкерами по очень прозаическим мотивам — желание скандальной славы, ламерство — показать себя крутым, похвастаться перед всеми, желание отомстить всему миру за собственную нежизнеспособность в нем, несчастная любовь или посвящение вируса своей... Эти люди позорят вирмэйкерское сообщество и дают повод для создания «коллективных портретов» правильным дядям из антивирусной промышленности.
Создавать коллективный неутешительный портрет вирмэйкера нынешнего я не буду, но опишу коллективный портрет вирмэйкера таким, каким он долженбыть, и к чему мы стремимся. Человек, лишенный комплексов, свободный от общественных «ценностей» и предрассудков, не верящий ни во что, кроме своих сил, качающийся не только пивом и умеющий играть в Мортал Комбат не только на компьютере (но и на Плейстейшен :-)). Человек, который не балуется вирусами, а создает их целенаправленно и осознанно, делает это профессионально, умеет хранить тайну и подавлять в себе проявления ламерства.
Вирмэйкерство — это наука о создании и использовании компьютерного оружия и боевых машин киберпространства, созидательный творческий процесс. Всякому механизму требуются испытания, которые лучше провести по полной программе — с полным боекомплектом и на живых мишенях. Мораль нужна слабым, чтобы посредством вдалбливания ее в мозги других обезопасить себя. Вирмэйкер не должен страдать никакими моральными заморочками, иначе он не сможет нажать «красную кнопку» и увидеть жизнь своего творения во всей красе, он должен быть безжалостен. В отношении к врагам — только холодный расчет и четкие действия. Используй или уничтожь.
Каковы перспективы развития вирусов ? Плохо освоенный Интернет, NT, которые скорее превратятся в подобие Win95. Бесконечная война с антивирусами и масса новых технологий.
В плане людей надеяться на лучшее не стоит. Массовости больше не будет, ее и сейчас уже нет. Псевдо-массовость испанских вирмэйкеров на самом деле — результат деятельности десятка-другого человек.
Необходимо объединение вирмэйкеров и интенсивный обмен технологиями, больше конспирации — чем дальше компьютеризируется общество, тем сильнее будут интересоваться такими людьми. Посмотрите на этот мир со стороны, попытайтесь забыть хоть на несколько секунд то, чем вас «кормили» мама с папой, школа, газеты, телевизор и недалекие одногруппники или одноклассники. Полностью забыть. Если вам это удастся, то вы навсегда останетесь игроком, а не игрушкой в руках общественной морали. И, если вы имеете какое-то отношение к компьютерам, то наверняка уйдете от написания цветных интерфейсов и займетесь более интересным и интеллектуальным делом.

Опасная игра со смертью

Если выехать из города славного Новосибирска по лесной дороге, ведущей в Петропавловск-Камчатский, внимательный водитель заметит на пятом километре шесть неприметных холмиков, стыдливо примостившихся у зарослей кустов экзотического марципана. Каждый в год, в пятницу 25-ого февраля, у холмиков сих появляются траурные цветы. Что за загадочные могилы? – спросите вы, почесав в раздумье затылки. Именно здесь похоронены первые в нашей стране жертвы компьютерных вирусов: шестеро сотрудников одного из самых секретных «почтовых ящиков» России – НИИ Животноводчества и Аквариумистики.

Шикель Грубый
s_gruby@hotmail.com



История эта до сих пор скрывается в тщательной тайне, за семью печатями и тремя штампами ФСБ «совершенно секретно» на бумагах и файлах, так или иначе имевших отношение к делу «Пятницы Двадцать Пятого». Однако слухи о вирусе-убийце проникли в российскую печать, обретя самые невероятные формы — от сферической до октаэдра. Публикации центральных и новосибирских бульварных журналистов пытались убедить не менее бульварных читателей в существовании опасного и трагического вируса «двадцать пятого кадра», убивающего тех несчастных, которые на протяжении многих часов наблюдали его на экране. И все убийства, по их мнению, заканчивались смертью. Число 25 действительно имеет отношение к делу, но ни о каких кадрах на самом деле и речи не шло.

Я попытался восстановить картину трагедии, произошедшей в пятницу 25 февраля 1994 года. Мой поход в местный архив закончился успехом, я нашел требуемую картину кисти неизвестного художника Ш.Г.Сурового «Трагедия в НИИ», и после ряда дорогостоящих реставрационных работ восстановил ее. На полотне были изображены семеро людей в белых халатах, в смертельных судорогах икающих кровью у белоснежных мониторов «ViewSonic 15 GS». То, что жертв вируса было семь, а не шесть — по числу могил — меня весьма обескуражило, я бы даже сказал — озадачило. В углу картины виднелась рука неизвестной секретарши, набиравшей по телефону «03». Это навело меня на новые мысли и родило план следующего действия.

Мои стопы направились в местную реанимационную клинику. Усыпив бдительность медсестры лошадиной дозой цианистого калия, я пробрался в досье больницы за февраль 1994 года. Похоже, я напал на верный след — 25 числа, в пятницу, в больнице был новый завоз пациентов. Давайте я процитирую цитату главврача клиники: «Из НИИ ЖиА к нам подвезли семерых пациентов: одного блондина, трех брюнетов и четверых лысых. Третий справа показался

мне довольно симпатичным. Я начал с него — померил давление, температуру, поинтересовался аппетитом. Пока я заносил его данные в учетную карточку, остальные шестеро драматически скончались. Смерть их была ужасна и омерзительна — они корчились, орали, икали. Наблюдалось обильное слюно- и потоотделение. Я заснял их гибель на видеопленку и увез ее домой — она мне

... Ребята чувствовали себя прекрасно — шутили, курили, делились планами на будущее. Двое из них собирались на следующий день жениться, еще у троих в этот день родились дети. Василий похвастался мне, что изобрел лекарство от рака, и через неделю оно будет готово... эх, им бы еще жить да жить.

пригодится для развлечения моих гостей, которые будут просить показать им очередной фильм ужасов. Оставшийся в живых пациент, предположительно мужчина 37 лет, впал в коматозное состояние и помещен в палату номер 91. По просьбе друзей из ФСБ в диагноз трупов я вписал «сибирская язва», а чтобы не возникали подозрения в несоответствии симптомов и диагноза, исправил ее на новую разновидность: «новосибирская язва».

На этом записки главврача трагически обрывались. Но прочитанного было достаточно — я направился прямиком в 91 палату, где пятый год в прохладе кондиционеров нежилась седьмая жертва компьютерного вируса-убийцы. Лишь он мне может рассказать, что же произошло на самом деле. Но, к сожалению, больной отказался вести со мной беседу, смехотворно мотивировав отказ своим коматозным состоянием.

Казалось, расследование зашло в тупик. Но помощь пришла с самой неожиданной стороны. Справа. В момент, когда я покидал больничные покои, по правому плечу мне постучал незнакомый тип. «Войдите!», — ответил я.

— Меня зовут... неважно как меня зовут. Вы, я слышал, интересуетесь вирусом-убийцей? Я был там. Я все это видел. До сих пор по ночам меня мучают кошмары... И Вася, Вася, мой лучший друг... его там постигла позорная погибель.

И тогда, в местной пельменной, за кружкой кофе, незнакомец начал свое повествование.

— В ночь на 25 февраля 1994 года в наш институт провели интернетовскую выделенку. Наш отдел, работающий над проблемой размножения и беременностей рогатого скота, озадачился поисками в Интернете информации по научным разработкам в данной области. С рогатым скотом в Интернете оказались проблемы, поэтому для начала мы решили ограничиться поиском информации по размножению людей. Дело это оказалось увлекательным и захватывающим — Интернет по непонятной причине оказался настоящей кладезем иллюстраций к этому аспекту человеческого бытия. Десятки мегабайт фотографий и текстов на тему человеческого совокупления всего за несколько часов забили наши институтские винчестеры до отказа. НИИ праздновал победу. В два часа ночи, когда новосибирское метро закрывается, чтобы путейцы вывезли скопившуюся за день в тоннелях вечную мерзлоту, я направился домой. В здании института остались лишь семь самых упорных работников, моих подчиненных. Они пообещали к утру разобраться с иллюстративным материалом и выбрать наиболее яркие образцы для публикации в нашем журнале «Животноводство и Аквариумистика». По их мнению это могло существенно поднять тираж нашего издания. Я не был в этом уверен, но добро им дал.

Придя домой, я позвонил в институт, чтобы узнать, как продвигается работа. К телефону долго никто не подходил, а если даже кто-то и подходил, то трубки не поднимал. Однако вскоре, через полчаса, трубку взял Василий и объяснил мне, что они скачали несколько программ для просмотра картинок с сайта http://ob.da.ru и тестируют их на полную катушку.

На следующее утро я оказался в отделе. Ребята чувствовали себя прекрасно — шутили, курили, делились планами на будущее. Двое из них собирались на следующий день жениться, еще у троих в этот день родились дети. Василий похвастался мне, что изобрел лекарство от рака, и через неделю оно будет готово... эх, им бы еще жить да жить. Мы занялись своими делами, и вдруг, спустя два-три часа, им стало плохо. Первым пожаловался Евлампий: «У меня живот болит, можно я сегодня уйду с работы пораньше?». Я не обратил на это внимания и влепил ему выговор за симулянство. Но через десять минут у Афанасия и Поликарпа заболели зубы. Спустя сорок две минуты (я специально засекал время — мне было все это в диковинку и потому любопытно) все семеро начали кашлять, сморкаться. Конечности их принялись дергаться, глаза выкатились, рты жадно хватали воздух. Это слишком походило на дискотеку, чтобы быть правдой. Я приказал прекратить балаган. Но тут они повалились на пол, соскребывая ногтями ног лак с паркета, и тогда я понял, что все идет не совсем так, как было запланировано в нашем распорядке дня, утвержденном, кстати, самим генеральным директором.

Секретарша вызвала «скорую помощь», и через час нам позвонили из больницы и сказали, что наши сотрудники поотбрасывали копыта на все четыре стороны. Лишь Афанасий — любимец коллектива — остался жить своей тихой жизнью коматозника-отшельника.

Поначалу мы решили, что они все отравились. Но эту версию пришлось отмести — зарплату работникам не платили уже полгода, и есть им было нечего. Тогда началось расследование, в ходе которого было обнаружено, что одна из программ для просмотра файлов графического формата JPEG оказалась заражена опаснейшим неизведанным вирусом. Мы в срочном порядке отформатировали все винчестеры в институте. Так как не были уверены, что простое форматирование погубит вирус (ведь, например, не все бактерии погибают при кипении), для пущей уверенности в безопасности мы проделали форматирование три раза, после чего все компьютеры были вывезены за город и скрупулезно закопаны в землю.

Приехавшие из Центра эксперты переписали один экземпляр вируса на магнитооптический диск и подвергли его экспериментам. Вирус этот получил название СКИД — Синдром Компьютерного Иммунодефицита. Принцип его работы достаточно хитроумный. Как известно, в крови человека находится насыщенный раствор клеток-киллеров. Эти клетки шныряют туда-сюда по нашей развитой гемоглобинной системе, выис-

... Поначалу мы решили, что они все отравились. Но эту версию пришлось отмести — зарплату работникам не платили уже полгода, и есть им было нечего.

кивая инородные белки-антигены и уничтожая их, тем самым защищая наш организм от столь нелюбимых в народе инфекций. СКИД, по аналогии со СПИДом, дезориентирует киллеров, они теряют способность отличать чужеродные тела от доброкачественных. И вследствие этого начинают применять свою силу против собственных клеток организма — наступает иммунодефицит организма. Электронный вирус, проникший в операционную систему «Windows 3.11», принялся управлять строчной разверткой монитора, пока ни нащупывал резонансную частоту кровяных клеток-киллеров. Так как резонансная частота сугубо индивидуальна и заранее неизвестна, а попасть наугад шансы практические нулевые, то происходит сканирование всех возможных частот,

на каждой из которых вирус задерживается лишь на 1-2 секунды. При удачном попадании клетки-киллеры сходили с ума. Сумасшествие кровяных телец длится всего несколько секунд, и для обычного человека это чревато лишь пустяками типа насморка или эпилептического припадка (если кровь попросту потечет в другую сторону, против часовой стрелки). Но для ослабленных недоеданием, бессонницей и половым истощением (не забывайте, чем именно они занимались той ночью!) семерых сотрудников этих нескольких секунд оказалось достаточно для того, чтобы их имунная система оказалась уничтоженной на корню. Они были обречены. Для меня это была самая большая трагедия в моей жизни, тем более, что незадолго до смерти Поликарп занял у меня до зарплаты 4 000 долларов на покупку велосипеда.

На этих словах мой собеседник, который отказался назвать свое имя и показать лицо, зарыдал. Я покинул его в той заброшенной пельменной, наедине со своим горем и неоплаченным счетом за девяносто съеденных нами вареников.

Тем не менее остались без ответа еще важные вопросы — откуда взялся этот вирус, найдено ли для него противоядие и, наконец, возможно ли существование других смертельных компьютерных вирусов? Эти мысли привели меня в самое неожиданное место — в Москву.

Неподалеку от Чистых Прудов, между обычной московской школой и краснознаменным дельфинарием имени Ф.Э.Дзержинского стоит скромное, незаметное со стороны сорокаэтажное серое здание. Оно окружено ограждением из колючей проволоки, что в грозу искрится мелкими веселыми искорками в 8 тысяч вольт каждая. Из-за бетонного забора дотошный прохожий услышит лай сторожевых волкодавов, а единственный въезд вовнутрь охраняет вооруженный до зубов шлагбаум.

Здесь находится Центральный Штаб Российского Государственного Фонда Борьбы С Электронными Вирусами.

Мне удалось встретиться в кулуарах Штаба с заместителем директора Штаба, генерал-лейтенантом Лоджинским, который просил меня соблюсти строгую конфиденциальность беседы и ни в коем случае не называть в статье его имени.

Интервью с генералом Лоджинским.

— Случай в Новосибирске, к сожалению, не уникален. Аналогичные истории происходили в США, Индонезии и Чечне. Государственные секретные службы, само собой, старались замять эти грязные истории, дабы не давать поводов для паники среди мирного населения, которая могла привести к социальным катаклизмам, вспышкам насилия и мародерства. В период с 1980 по 1998 год было отловлено 7 смертоносных вирусов, что в семь раз больше, чем в семидесятые годы, когда не было зафиксировано ни одного вируса. Все опасные программы подвергаются тщательному анализу в лабораторных условиях. Работа лаборантов при этом весьма рискованная — по крайней мере четверо из них погибли при экспериментах за последние два года. Что касается усопших собак и крыс, то тут мы вообще сбились со счета. При выполнении экспериментального задания погибла даже любимая такса моей супруги.

— Все ли вирусы устроены так же, как «новосибирская язва»?

— Монитор, безусловно, является самым надежным средством инфицирования пользователя. Даже если не принимать во внимание глупых бредней про «двадцать пятый кадр», разнообразие средств и методов поражает своими масштабами даже видавших виды патологоанатомов. Возьмите, например, вирус «Кентукки-44», названный так потому, что один фермер из Кентукки впервые обнаружил его действие, когда смертью храбрых пали его 44 кролика, пробравшихся под покровом ночи к бортовому компьютеру картофелеуборочного комбайна. Вирус заставляет лучевую трубку монитора, в придачу к трем цветовым каналам RGB (красный-зеленый-голубой), генерировать четвертый, невидимый ультрафиолетовый луч. Постоянное воздействие ультрафиолетового излучения расширяет капиллярные вены глазного яблока, и при длительном воздействии они лопаются, повреждая нервную систему зрительного органа и прилегающего к нему, с позволения сказать, мозга. В лучшем случае человек мгновенно отбрасывает коньки. В худшем случае он теряет зрение и всю оставшуюся жизнь живет слепцом, неспособным даже к таким жизненно необходимым развлечениям, как просмотр фильмов Арнольда Шварценеггера, невзирая на сурдоперевод. Вирус также распространился через сети ИнтерНет, но, к счастью, не сумел сильно навредить благодаря казусу — автор вируса прицепил его к программе, якобы ускоряющей процессор пентиум в девяносто раз. Но по оплошности он забыл приложить к программе файл с указанием пароля и серийного номера продукта. В результате большинство пользователей не смогло ее запустить, и до сих пор от горя рвут на себе волосы и выщипывают брови, ругая свои пентиумы за тормознутость, но не подозревая о том, что сами чудом остались живы.

— Бывают вирусы более хитроумного действия. Один хакер из Кении сделал программу, позволяющую нагревать микросхему IDE интерфейса в материнских платах ASUStek до критической температуры. Микросхема плавилась, а содержимое ее — концентрированный летучий цианид фреона испарялся в атмосферу, отравляя всех тех, кто находился в радиусе 50 метров от компьютера. По новейшим научным исследованиям нашего Штаба, это эквивалентно диаметру в целых 100 метров! Кто знает, сколько бы бед натворил этот вирус, если бы хакера по ошибке не расстреляли вскорости во время очередного еженедельного государственного переворота в Кении.

— Насколько велика опасность пользователя подхватить фатальную заразу? Есть ли способы предохранения?

— Как и в случае со СПИДом, есть определенные группы риска, то есть люди, которые чаще всего могут оказаться инфицированными смертоносными электронными вирусами. Это в первую очередь хакеры, любители компьютерных игр, люди, озабоченные компьютерной порнографией, и все пользователи слабозащищенных операционных систем, таких как DOS, Windows 95, Windows NT, OS/2, Unix, MacOS. Наш штаб ведет неустанную работу по обнаружении личностей, принадлежащих к группам риска, и незаметной для окружающих их физической ликвидации. К сожалению, лишь такие кардинальные меры способны локализовать очаг эпидемии.

На этих словах я сердечно попрощался с генерал-майором Лоджинским. Пусть вас не смущает, что в начале статьи я его назвал генерал-лейтенантом. За время нашей беседы его понизили в звании за разглашение государственных секретов. Тем не менее он подмигнул мне на прощание, взял расписку о том, что я не принадлежу к группе риска, и отпустил меня восвояси. Именно в деревне Свояси я сейчас заканчиваю написание этой статьи.

Полагаю, что этот — не побоюсь этого слова — сенсационный материал никого не оставит равнодушным. Что-то читатель примет на веру, в чем-то начнет сомневаться. Безусловно, в рассказе Лоджинского есть моменты, вызывающие у меня сомнения, например, история о погибшей таксе его супруги. В кинологическом клубе, где я наводил справки о его таксе, мне сообщили, что ее на самом деле похитили инопланетяне. В остальном же обе рассказанные истории не вызывают у меня ни малейших сомнений. Очень прошу читателей со всей серьезностью отнестись к этой проблеме и подумать о том, чтобы окончательно отказаться от использования компьютеров. Жизнь ведь не шутка, вылетит — не поймаешь.



Двойное возрождение Голгофы

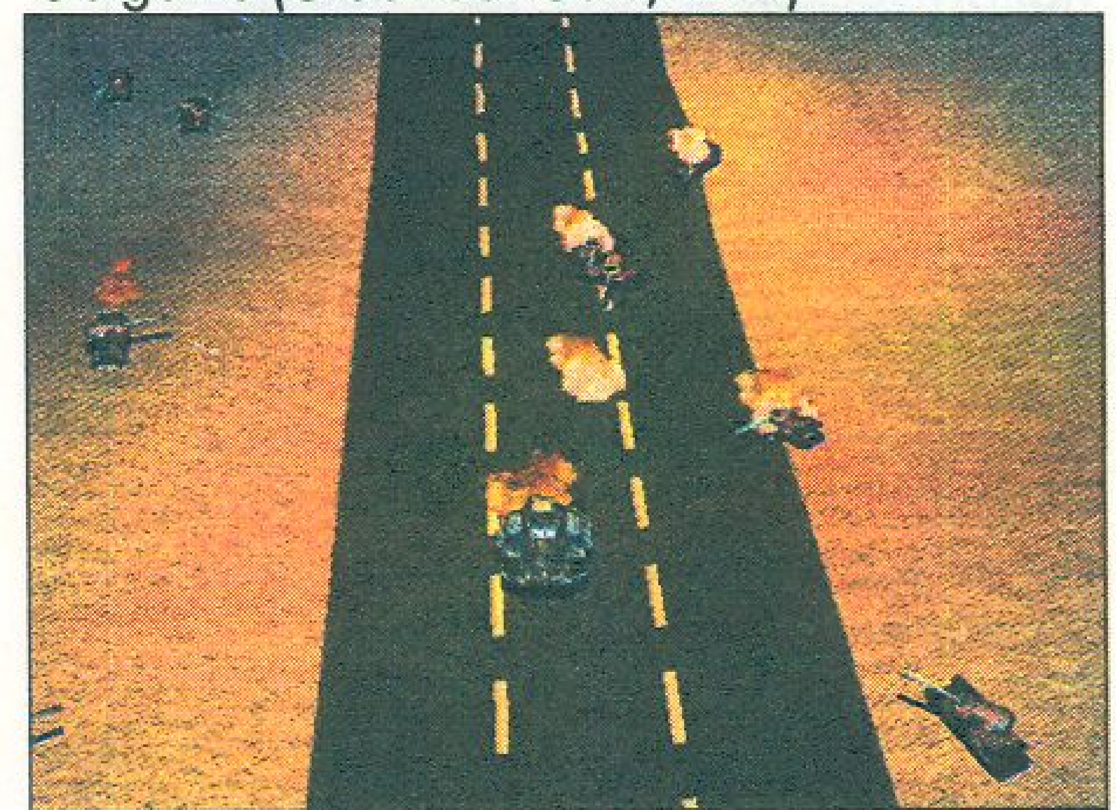
Независимая студия **Crack dot Com** возникла вскоре после того как несколько человек, ранее работавших в **id Software** и участвовавших в создании **Doom** и первого **Quake**, послали своих нанимателей к чертям собачьим и решили открыть собственное дело. Доукомплектовавшись необходимыми людьми, они в течение года сварганили двухмерный экшен **Abuse**, оказавшийся достаточно удачным в продажах, чтобы позволить им стартовать уже нечто серьезное. Посовещавшись и соизмерив свои амбиции со своими возможностями, Crack dot Com решили ваять игру под названием Golgotha — трехмерную помесь экшена со стратегией на танке. Помнится, первые слушки о надвигающейся Голгофе забрезжили на просторах Интернет весной девяносто седьмого. Проект показался мне тогда крайне многообещающим.

Однако Crack dot Com слишком долго медлили, продумывая игровые концепции и не спеша вложиться всеми силами в разработку. Как следствие, к сентябрю прошлого года вырученные с Abuse деньги кончились, и студия была вынуждена заявить о своем закрытии.

А месяц спустя те, кто прежде возглавлял компанию, совершили беспрецедентный и ошеломляющий поступок: они выложили все, что было наработана по Golgotha, на свой сайт для всеобщего открытого пользования. А наработано было немало: почти законченный движок, текстуры, модели, библиотека звуковых эффектов, музыка и многое прочее.

События на том не завершились. Пару месяцев назад программист **Марк О'Хара** задался целью сделать из кучи разрозненных исходников и библиотек цельный нормально работающий движок, который затем также собирается выложить для всеобщего пользования. «То, что я сейчас делаю, так это строю систему поддержки для движка, чтобы позволить людям (причем не обязательно даже программистам) делать на нем коммерческие игры,» — говорит О'Хара. На вопрос, для какого рода игр может сгодиться движок, О'Хара сообщает, что «для всех игр, действие которых происходит на открытых пространствах, т.е. гоночных игр, real-time стратегий, авиасимов, RPG и так далее.» Впечатляет, конечно.

Golgotha (Crack dot Com, R.I.P.)



А тем временем, независимо от Марка, группа из шестидесяти энтузиастов организовалась в добровольческую студию **Golgotha Forever!**, поставив себе целью довести до конца дело распавшихся Crack dot Com. Большинство ребят — студенты, работающие в свободное от учебы время и лелеющие честолюбивые надежды, что участие в проекте позволит им заявить о себе в мире игродельческого бизнеса. Если хотите — присоединяйтесь.

Такие вот дела. Остается только преклониться перед Crack dot Com, не зажавших свои наработки, а безо всякой корысти передавших их людям. Восхититься Марком О'Хара, так же бескорыстно создающим элементарный в обращении движок, на котором практически любой сможет сделать игру, способную конкурировать с международными насквозь прорекламированными супермонстрами. Поразиться сплоченности ребят, собравшихся со всех уголков мира благодаря И-нету, чтобы закончить старую игру под новым именем Golgotha Forever... Одно только «но». Как вы думаете, почему Crack dot Com не нашли издателя и бесславно издохли, если их игра так гениальна и потрясающа? И, как вы думаете, не от скуки ли ушедший на пенсию программист О'Хара тратит время и силы на обработку движка? И не честолюбие ли вкупе со спортивным интересом двигают группой подростков, вдохновившихся идеей «приобщиться к великому», поучаствовать в завершении всемирно известной игры? На сайте Golgotha Forever! *(www.golgotha.org)* лежит демо исходной Golgotha. Эта демка появилась до закрытия Crack dot Com. Скачайте, посмотрите. Возможно, тогда вы поймете, почему они так и не нашли издателя — по нынешним меркам игра безнадежно устарела и уступает практически всем своим существующим и потенциальным конкурентам. Да и к тому же голгофский движок — отнюдь не единственный халявный, который сейчас существует в природе (читай: в Сети). И ему не тягаться ни с **Genesis 3D**, ни с **Crystal Space 3D**, ни с кое-какими другими.

А впрочем, там видно будет. В конце концов, я бы не отказался сделать себе автосимулятор на танках, если процесс изготовления не будет для меня слишком обременительным, и потом погонять в него с друзьями по сетке... А вы?

Скандал

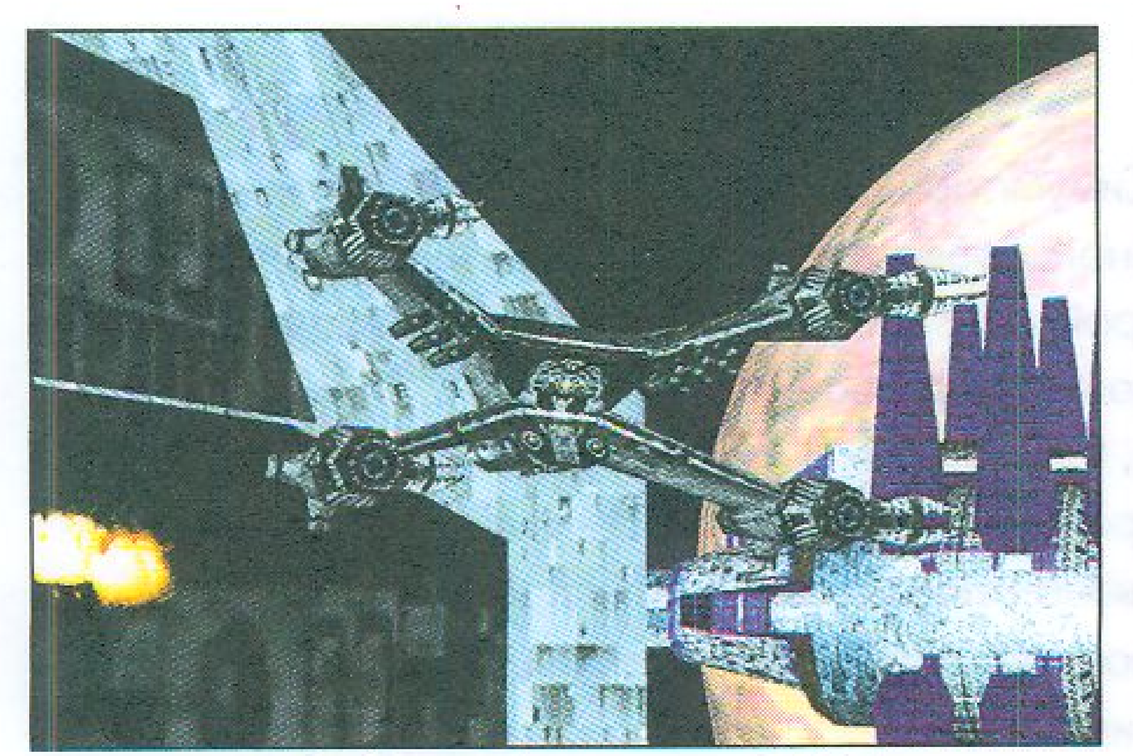
Черный понедельник Sierra

Событие, буквально поставившие весь игровой мир на уши, произошло 22 февраля. Именно в этом день, позднее нареченный «черным понедельником», сьерровский президент **Дэвид Греневетцки** сообщил прессе, что компания переезжает из долины Oakhurst, годы назад являвшейся центром сосредоточения компьютерно-игровой индустрии, в Bellevue — место, которое недавно обрело популярность среди компьютерных фирм и уже сравнивается многими с Силиконовой долиной. Цель переезда понятна: неудобно и непрестижно обретаться на задворках цивилизации. Но шок вызвал, конечно, не переезд. А реорганизация, которой руководители Sierra решили сопроводить происходящую передислокацию на новое место жительства...

Реорганизация, в ходе которой тотальной перетряске подверглись четыре действующие студии: **Yosemite Entertainment**, **Pyrotechnix**, **Synergistic** и **Books That Work**, а заодно был закрыт уже много лет выходивший компьютерно-игровой журнал InterAction. Если перечисленные названия тебе ничего не говорят, значит, раньше ты жил либо в кротовых норах, либо на Чукотке, либо только месяц назад узнал о существовании игрового мира. Допустим, уже десяток лет коптящие небо Yosemite одарили нас с тобой такими играми, как **Phantasmagoria**, **King's Quest** и **Gabriel Knight: The Beast Within**. И, положим, сейчас они работали над суперожидаемым космическим симулятором **Babylon 5**, экшен-симулятором **Navy SEALS** (типа **SpecOps**) и онлайновой **Middle Earth** по Толкиену.

В Yosemite было занято 135 человек. Все они в один день остались без работы. Сорока из них были предложены позиции в новых местах обитания компании, но не факт, что эти избранные счастливчики захотят срываться с насиженных мест и тащиться к черту на кулички невесть за каким будущим. Дэвид Греневетцки уверяет, что Babylon 5, Navy SEALS и Middle Earth будут делаться и дальше. На самом деле это весьма спорно, — бывшие сотрудники компании уверены, что эти проекты теперь придется начинать с нуля или вообще закрывать. Например, Babylon 5 потерял четверых из одиннадцати программеров и двоих дизайнеров из пяти, — это не есть фатально, однако не факт, что оставшиеся отважатся на переезд и вообще захотят работать с компанией, которая, в сущности, почти что без предупреждений подставила Yosemite под нож.

Другим трем студиям досталось меньше, однако их судьба сейчас также находится под большим вопросом... Некоторые полагают, что на подобные резкие шаги Греневетцки подтолкнул **NFL Football Pro '99**, об инциденте


Babylon 5 (Yosemite, R.I.P.)

с которым мы рассказывали еще в первом номере **X**. Злосчастный симулятор американского футбола попал на прилавки, будучи полностью неработоспособным, то бишь не запускающимся вообще. Сьерра была вынуждена отозвать все коробки с футболом, понеся при этом бешеные убытки, как денежные, так и в плане имиджа. Игру тогда переименовали в **NFL Football Pro 2000** и пообещали выпустить в середине лета. Хе! Лес рубят — гнилые щепки первыми летят. Студия **Sierra Sports**, ответственная за создание небывало глючного футбола, разогнана в полном составе и к такой-то матери. Если NFL Football Pro 2000 и выйдет когда-нибудь, то это будет совершенно другая игра, сделанная совершенно другими людьми. Но, конечно же, не дурацкий этот футбол подтолкнул Греневетцки к столь бескомпромиссным мерам.

«Я давно хотел это сделать!» — вот что заявил в одном из интервью большой босс компании Сьерра, имея в виду Yosemite и всех прочих остальных. И, знаете ли, трудно спорить с разумностью его действий. Трудно, так как разросшаяся до слоноподобных размеров Yosemite давно уж как не выпускала ничего стоящего, окончательно застряв в своем развитии и не видя (или не желая видеть?) того, что сейчас происходит в мире. Вы думаете, Babylon 5 и Navy SEALS оказались бы крутыми? Не обманывайте себя. Разве что теперь, если не загнутся окончательно, обретут хоть какую-нибудь играбельность.

И еще. Перестройка Сьерры никак не затронула **Berkeley Systems**, **Impressions Software**, **Papyrus Design Group** и **Dynamix** — т.е. тех, кто действительно делает нормальные игры. Хотя, с другой стороны, эти четыре студии тоже последнее время выпускают не так уж и много действительно классного... Может, участь коллег придаст им нехватающего творческого настроя и подстегнет уютно свернувшиеся в клубок мозги? Тогда мы с вами от всей этой катавасии только выиграем.

И последнее. Бывшие сотрудники Yosemite запустили форум, на котором теперь делятся горестями и обмениваются инфой о том, где есть свободные рабочие места. Если любопытно — сходите на *www.roboto.com*.

Почему закрыли Prax War?

Это грустная и вместе с тем поучительная история.

Полтора года назад из хорошо вам знакомой **3DRealms**, уже не важно по каким причинам, ушли пять ведущих программистов и дизайнеров, за плечами которых были **Duke Nukem 3D** и **Shadow Warrior**. Впятером они основали студию **Rebel Boat Rocker** («тот, кто раскачивает лодку»), подписали контракт с **Electronic Arts**, привлекли ряд не самых слабых братков себе в подмогу и стали делать то, что делали всегда — игру жанра 3D action. Причем на собственном движке. Причем в стиле Дюка, но во сто крат круче, и это должен был быть пинок под зад зажравшимся квейкам и анрылам, чьи красочные акселерированные морды хрюкают сейчас из каждого второго 3D экшена.

Поначалу у них получалось. Движок изготовляемой супер-игры, получившей название **Prax War**, поддерживал слаженные командные действия игрока и руководимых компьютером персонажей, развернутые сражения на открытых пространствах, возможность управлять боевой техникой... «Правило первое: никогда не беритесь делать собственный движок для своего первого проекта,» — скажет потом один из участников RBR. По истечении 18 месяцев им все еще нечего было предъявить боссам из EA. Только недостроенные скелеты программных кодов, еще не облекшиеся в плоть графики, и свои розовеющие от небывалого энтузиазма физиономии. Но первое было слишком туманно, а второе в мире денег не котируется. И EA закрыли проект, сообщив, что «дело прогрессирует не так быстро, как нам бы хотелось». При этом EA изъяли все имевшиеся наработки по Prax War, чем поставили на игре окончательную точку.

Сами участники RBR, хотя втихую и матерятся на боссов из EA, но все же поневоле признают, что сами виноваты в произошедшем. Одна из причин — равенство прав всех участников RBR: все сколь-нибудь важные решения принимались на всеобщих сходках, что в итоге нещадно тормозило работу и не давало выработать единой цельной концепции (полагаю, все знают про лебедя, раку и щуку). RBR, схватившись за чрезмерное, погрязли во внутренних дрязгах и амбициях, так и не сумев убедить издателей, что затянувшаяся беременность в итоге разрешится обалденнейшим мозгодробительным шедевром — и издатели сочли, что дешевле и проще будет сделать аборт.

«Мы узнали, что слаженно работающие вместе люди способны преодолеть грандиозные препятствия, — говорит Рэнди Питчфорд, дизайнер на умершем Prax War. — Мы также узнали, что иногда бывает наоборот».

Prax War (RBR), R.I.P.



Ведущий рубрики

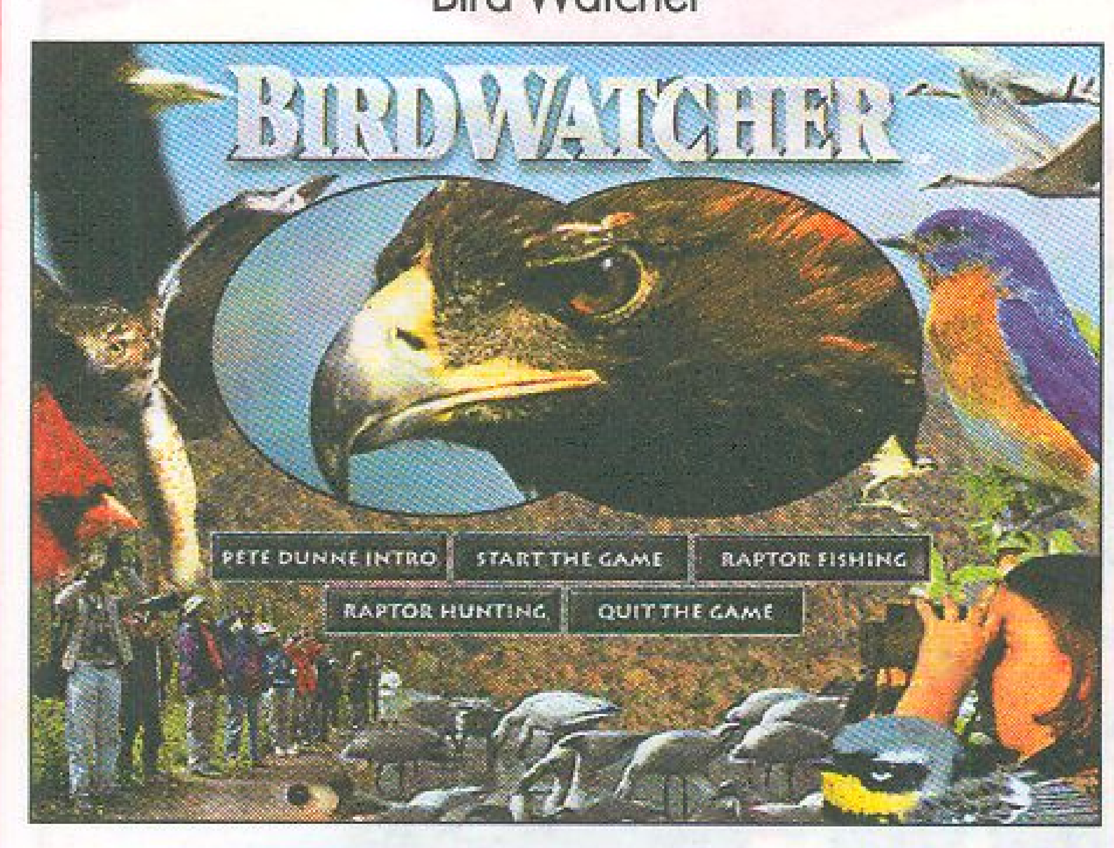
Иван Самойлов

Коротко о разном

Как мне удалось узнать по косвенным источникам, **Microsoft**, недавно приплюсовавшие к себе **FASA Interactive**, настолько осчастливились этим фактом, что уже сейчас сколачивают состав для работы над **MechWarrior 4**, а также развели бурную деятельность по **MechCommander 2**. Студия, которая поведет эти проекты, называется **AAS Games Group**. Причем, что небезынтересно, в ряды AAS уже затесалось несколько жмуриков из подохшего бесславной смертью Yosemite Entertainment (см. в рубрике скандалов).

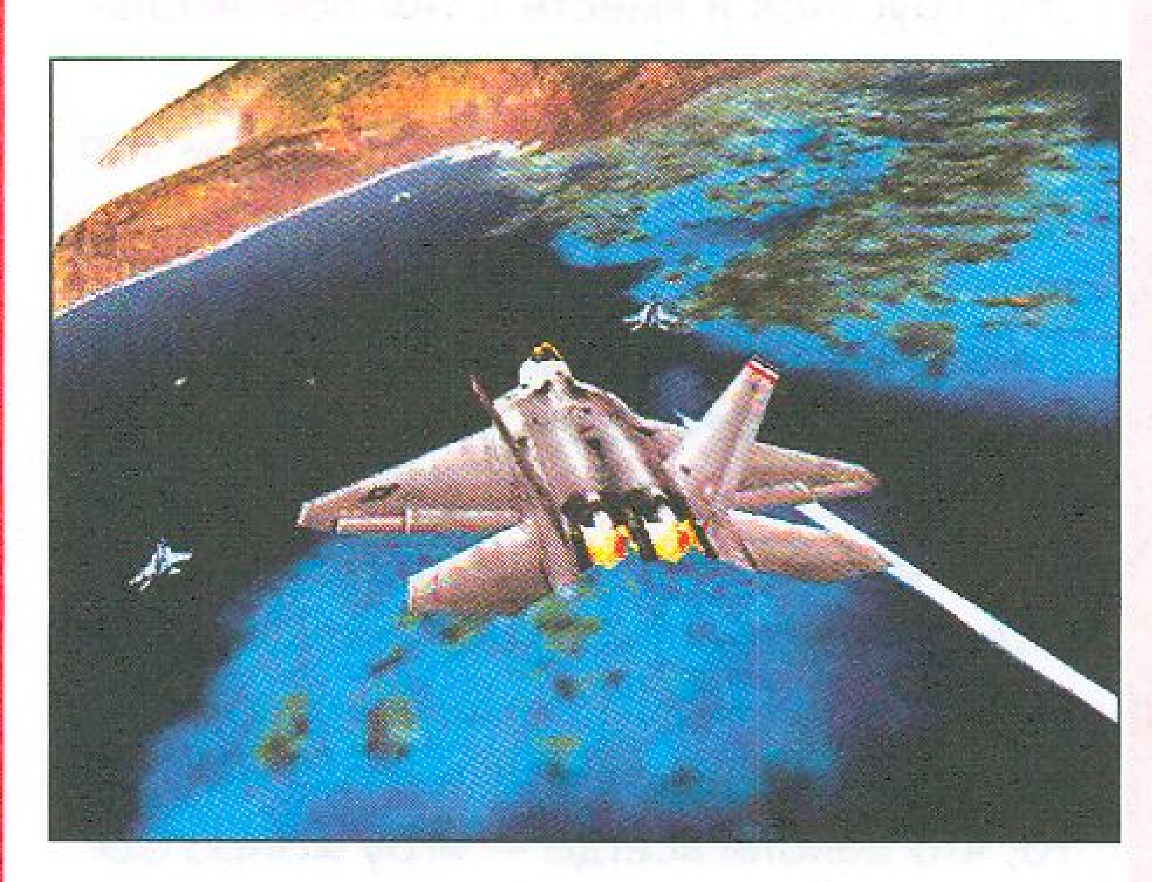
Летом кинокомпания **Warner Brothers** пустит гулять по кинозалам боевик **«Wild, Wild West»**. А спустя некоторое время игрокомпания **SouthPeak Interactive** пустит гулять по компам экшен с аналогичным названием. Предполагается, что игра окажется такого же плана, как Men in Black. **WizardWorks**, при поддержке GT успевшие издать аж 14 симуляторов, а в недалеком прошлом даже договориться с Охотничьей Ассоциацией Америки, сейчас замыслили окончательно развратить игровой рынок. Это будет хит! Все падут ниц перед грандиозностью сверхновой звезды компьютерно-игрового бизнеса, перед смелостью оригинального замысла и дебилическим маньячеством жадных до денег буржуев из WizardWorks! Игра называется **Bird Watcher**. Как следует из названия, это... ээээ... как толком сформулировать-то, чего оттудова следует... это симулятор наблюдения за пернатыми. Т.е. всю игру ты будешь красться по лесам и наблюдать, наблюдать, наблюдать за птицами. Ээээ... типа, наверно, круто, или это мы бакланы, что такое дерьмо хаваем?

Bird Watcher





Тройка от NovaLogic

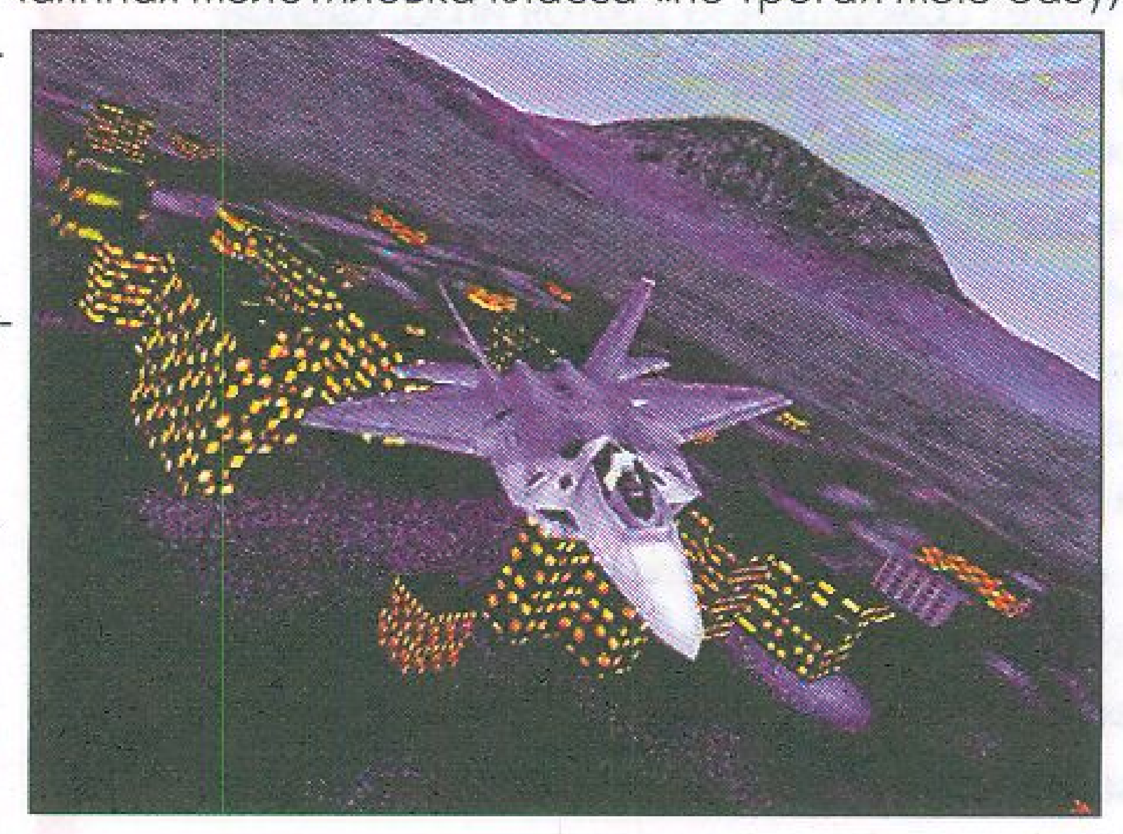


Симуляторщики из **NovaLogic** имеют привычку анонсировать и затем продвигать свои игры тройками. Например, когда-то давно они единой мощной склейкой двигали F-22 Lightning II, Comanche 3 и Armored Fist 2. Ах, какая красочная реклама была в журналах, как призывно-многообещающе блестели глянцевые самолетик, вертолетик и танчик... Ладно, егерь с ними.

С промежутком в полнедели анонсированы три проекта: авиасимулятор **F-22 Lightning III**, которого поклонники серии успели заждаться, онлайновый космостратегический **Tachyon** и «футуристический экшен» **Maximum Overkill**. Последний уже снискал всеобщий гогот, т.к. разработчики, от большого избытка фантазии, приделали к нему вторую часть названия от своего Comanche: Maximum Overkill (первенца в уже упомянутой вертолетной серии). Интересно, это признак скудоумия или признак вырождения? Ладно, абзац с ними.

Нововведения в третий молниевидный F-22 будут ошизофренительные: смена дня и ночи, смена погоды, смена температуры воздуха, возможность таскать на борту ядерное вооружение и протокол Voice-Over-Net, позволяющий совместными усилиями материть противостоящую команду при народных онлайновых баталиях. И еще графику перерисуют — это, на самом деле, единственно ценное. Обещают в мае. Нагло врут — не раньше конца года, они еще рекламную кампанию не начинали.

Пятьдесят лет спустя человечество, поделившись на две толпы, будет круто рубиться за ресурсы, и в этом сюжет мощнецкого Maximum Overkill. Зачатки стратегии перемешаны с экшеном в формате от третьего лица, с тем чтобы получить еще один Uprising, или Battlezone, или одно из двух. Куча всякой техники, которой вы управляете; отчаянная молотиловка класса «не трогай мою базу, и тогда я раскрошу твою» и прочие особенности жанра. Обещают на лето. Нагло врут, как и в случае с авиасимулятором.



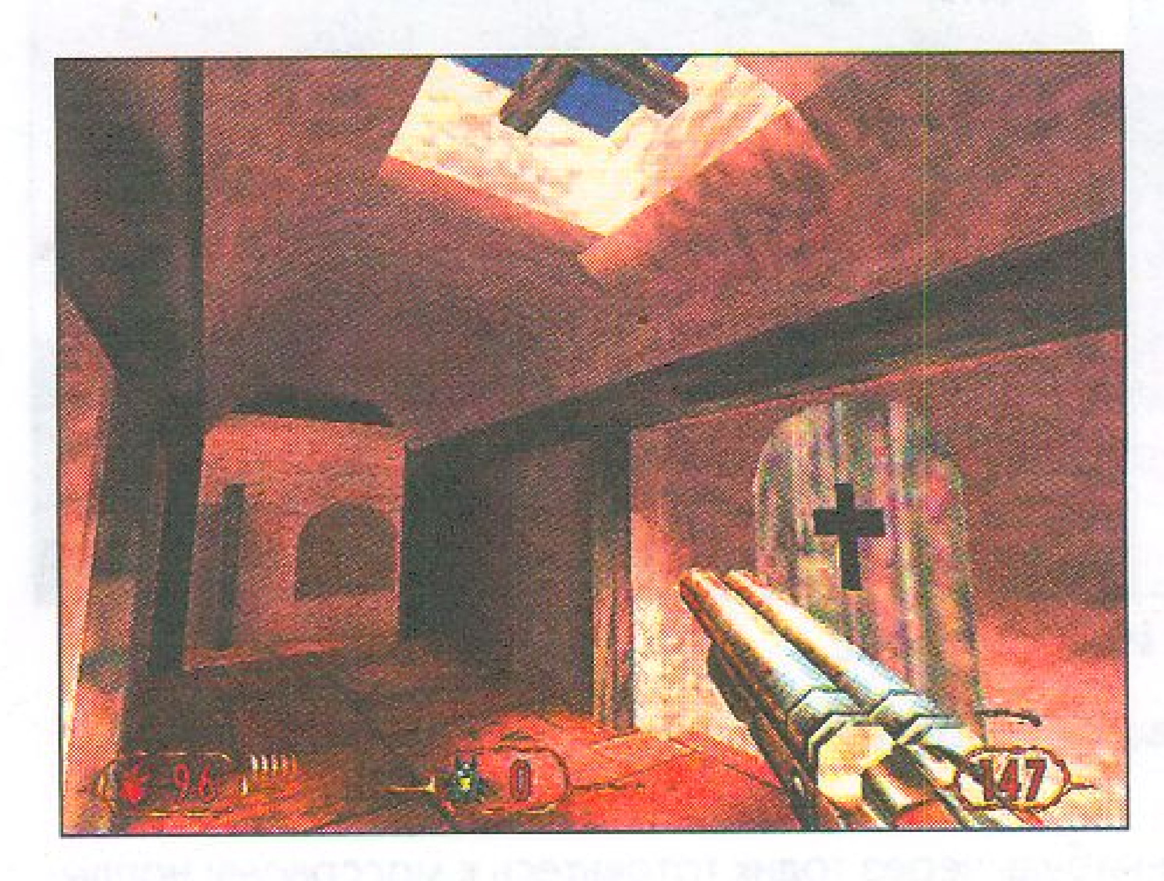
Пятьсот лет спустя человечество, поделившись на приверженцев могучих корпораций и тех, кому эти корпорации что телеге хромая ослина, будут круто рубиться числом в сто двадцать игроков на батальных просторах Интернета в игре Tachyon: The Fringe. Кто кого сделает, мы узнаем в конце этого года. Или раньше, если разработчики не врут наглым образом, как и в случае с «футуристическим экшеном».

Star Trek: воронье прилетело

Raven Software, многажды обкорнавшие движок второй Кваки при производстве на свет Heretic II, решили не успокаиваться на достигнутом и добить движок окончательно, и доложились недавно прессе, что именно на нем они собираются склепать игрушку **Voyager** по мотивам так обожаемого америкосами стартраховского сериала. Впрочем, при этом не забыли намекнуть, что, дескать, не лыком шиты и что, может, они еще этот движок... к такой-то матери... не определились, дескать... Персонажи — из **Star Trek**: По характеру геймплея — типа Thief, т.е. весь из себя сюжетно-ориентированный три-де экшен. Будет много нейтральных персонажей (НеПиСей), а также головоломок разнокалиберной сложности. Еще Софтварное Воронье накаркивает, что Star Trek: Voyager объявится не раньше двухтысячного (это после того, как твой комп от бага-2000 загнется), а более подробная инфа предоставится прессе на выставке E3, т.е. — к лету.

Свежая кровушка для Blood 2

Абсолютно не смущаясь тем, что **Blood 2** встретил у общественности блевотный прием вместо ожидавшегося радушного, бесстрашные **Monolith** решили выпустить для него адд-он, который назвали **Nightmare Levels**. Найтмаря — это такая кошмарная обретшая телесную оболочку фигня, которая с кровавыми помыслами тащится по потерянным землям и с которой не гниющему мертвецу Калебу, а также троим Избранным выпадет судьба сразиться до



полного ее (фигни) изничтожения. Для каждого из четырех голубчиков будет по приватному сюжетцу с личностным набором миссий и собственным найтмарчиком заместо финального босса в завершение. В составе врагов, помимо найтмарских злыдней, окажутся грозные гремлины, злые культисты и другие гады. Появятся два новых орудия. И по мультиплейеру: четыре дополнительных уровня и особый режим для игры в футбол отстреленными головами незадачливых оппонентов.

Семь кликнутых самураев

В далеком Сан-Франциско образовалась новая разработческая студия. Название прикольное: **Click Entertainment** (сразу понятно: тут все игры будут на мыше основываться, а не поганских джейпадах каких-нибудь). В офисе студии, что прелюбопытно, осели беженцы да выходцы из Activision, Psygnosis, Radical и Blizzard. Договор о публикации своего гамеса-первенца Клики заключили с **Acclaim**. Названия для игры пока не придумали, зато уже успели раскричаться, что они там в Клике, дескать, обожают самураев, с пеленок фанатеют от Куросавы, сто пятнадцать раз проглядели снятые им «Трон в крови» и «Санджуро», а теперь собираются ошеломить тебя самурайским ролевиком. Правда, судя по сюжету, Клики затащились скорее от другого фильма Куросавы — «Семи самураев», по мотивам которого обожающие воровать чужие идеи голливудские америкосы сняли свою «Великолепную семерку». Иначе говоря, семь щелеглазых воинов самурайской наружности, каждый совершенствующийся в своем особом умении, будут истреблять поселившееся на земле зло (в «Семи самураях» это была огроменная бандитская шайка — то бишь один черт). Игру пока что метят на весну двухтысячного.

Возвращается Destruction Derby



Fear Factory

Возвращается, принявши личину **Demolition Racer**, изготовляемого на **Pitbull Syndicate**. В состав студии входит народ, участвовавший в создании гонок на выживание Destruction Derby. Издатель — глубоко помешанный на автосимуляторах **Accolade**.
Здесь не будет раскатанных по асфальту пешеходов, не будет заживо сгорающих в кабинах водителей, не будет крови и не будет смертей, но здесь будут искореженный металл и автомобильное родео, где решает не столько скорость, сколько умение вышибить дух из движка соперника, столкнуть его тачку в кювет, перевернуть на крышу, короче — вывести из соревнования. Масса различных режимов игры (кто играл в Destruction Derby — тот сообразит, что это могут быть за режимы), 16 машин, 12 трасс, езда в туман и ночью, отлетающие дверцы, подобно бабочкам порхающие капоты и подобно спаривающимся мартовским котам визжащие покрышки — в общем, идиллия в реальной физике. И чтобы добить тебя окончательно: половину звуковых дорожек напишут индустриальные металлюги **Fear Factory**, которые в свое время так мило обмузыкалили первый Carmageddon.

Приезд Индианаполиса

Они сговорились. Они точно сговорились. В прошлом номере я писал вам, что мягкоигрушечники **Hasbro Interactive** приобрели права на разработку и издание игр по соревнованиям **NASCAR**, чем сделали большую пакость **Psygnosis**, которые давно уж как насобачились зашибать хорошую деньгу в этой нише автогоночного бизнеса и которым чуток прежде того уже подобнейшую пакость сделали гигантоманы EA. А теперь вот **GT Interactive**, не желая оставаться в стороне от всеобщего дружного помешательства на автолицензиях, договорилась с заправилами гонок **Indianapolis 500** (компанией **IMS Properties**), выцыганив у них эксклюзив (верно — это вам не шлю-

Коротко о разном

Свежие новости о судебном разбирательстве, которое происходит сейчас между компаниями **Sony** и **Connectix**. Суть вкратце: Connectix выпустили **эмулятор PlayStation** для Макинтоша и сейчас делают такой же для PC, а Sony залупается и пытается завалить Connectix на суде. Сейчас Sony впервые смогли хоть немного преуспеть: суд постановил, что Connectix не имеют права использовать BIOS, написанный программерами Sony. На что Connectix расхохотались соневским адвокатам в лицо, заявив, что их дурацкий BIOS они уже давно как не используют, написав собственный. Процесс продолжается, работы на Windows-версией тоже. Кстати, Connectix уже продал своих эмуляторов на общую сумму в 3 миллиона баксов. Согласись, неплохо?..

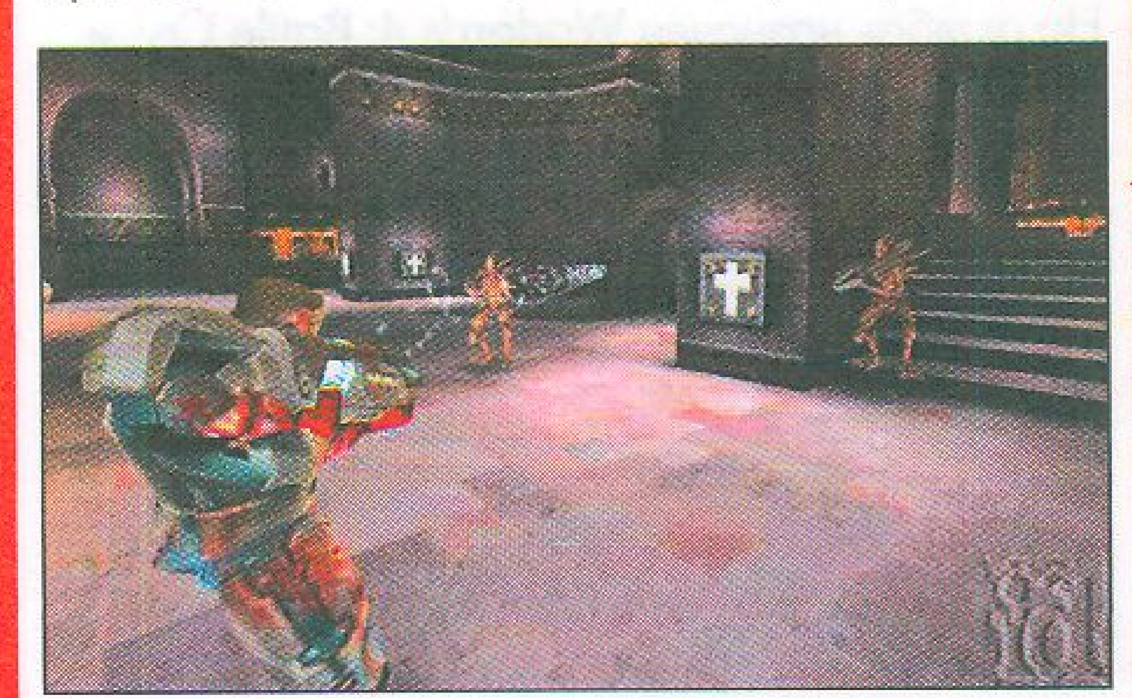
Eidos Interactive заключили договор на издание трех первых игр студии **Elixir**, которая пока что примечательна только тем, что возглавляет ее бывший участник Bullfrog, автор концепции Theme Park Демис Хассабис.

На **Interactive Magic** в производстве находятся две экономические игры: **Wall Street Tycoon**, делающая из тебя подвизающегося на аукционном поприще брокера, и **Monopolization**, о которой пока известно только то, что выйдет в сентябре.

Нешуточные симуляторщики из Jane's известили всех, что в их новом гражданском авиасиме Jane's USAF играющим предстоит гордо парить над территорией Соединенного Взаштатья, для чего им (играющим) будет придано восемь самолетов чистопородно-америкосовского происхождения.

Индустрия помирает со смеху: закрылась компания **Purple Moon**. Закрылась после трех лет бесплодных попыток прорваться на рынок игровых программ для девочек в возрасте от восьми до двенадцати лет. А прикол в том, что программы для девочек, в числе которых и очень понтовый симулятор одевания куклы Барби (тебе понравится), являются одними из самых продаваемых на игровом рынке, более того — сейчас они переживают прямо-таки небывалый расцвет.

С 6 по 8 августа в городе Mesquite штата Техас пройдет чемпионат **Quakecon '99**, который



Коротко о разном

обещает стать самым крупным событием подобного рода. Помимо непосредственно турнира (участников — тысяча), в выставочном комплексе будет происходить выставка по гейм-дизайну, программингу, а также по тем прибамбасам (модам, ботам, пр.), которые народные умельцы изготовляют для возлюбленной Кваки. Quakecon '99 примечателен также тем, что на нем впервые состоятся десматчевые человекоубийства на **Q3: Arena**.

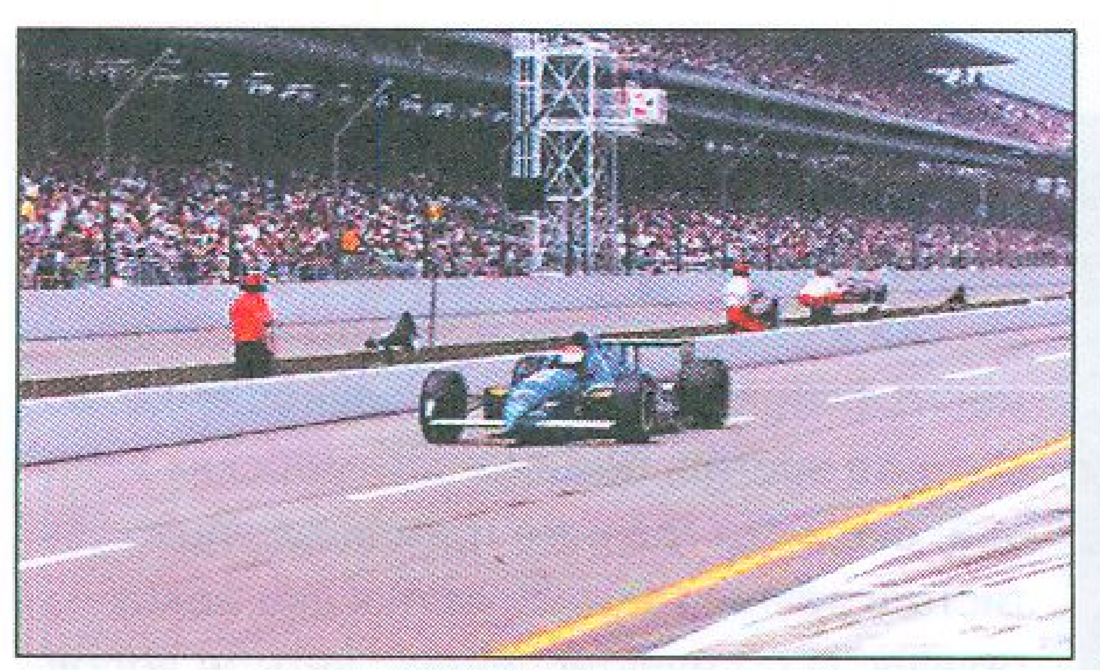
Эй, киллеры антиинопланетянские, возликуйте и глотните пивка во здравствие компании **Microprose**, так как собираются они все-таки нормальный **X-COM** делать. Не экшионную несуразность, каковая сейчас под именем X-COM Alliance сооружается, а самую настоящую Икс-комину, стратегическую, часть четвертую. Правда, делать ее будет уже другая команда. Прежние-то разработчики убёгли, недавно вот как раз довольно спорный Magic&Mayhem выпустили...

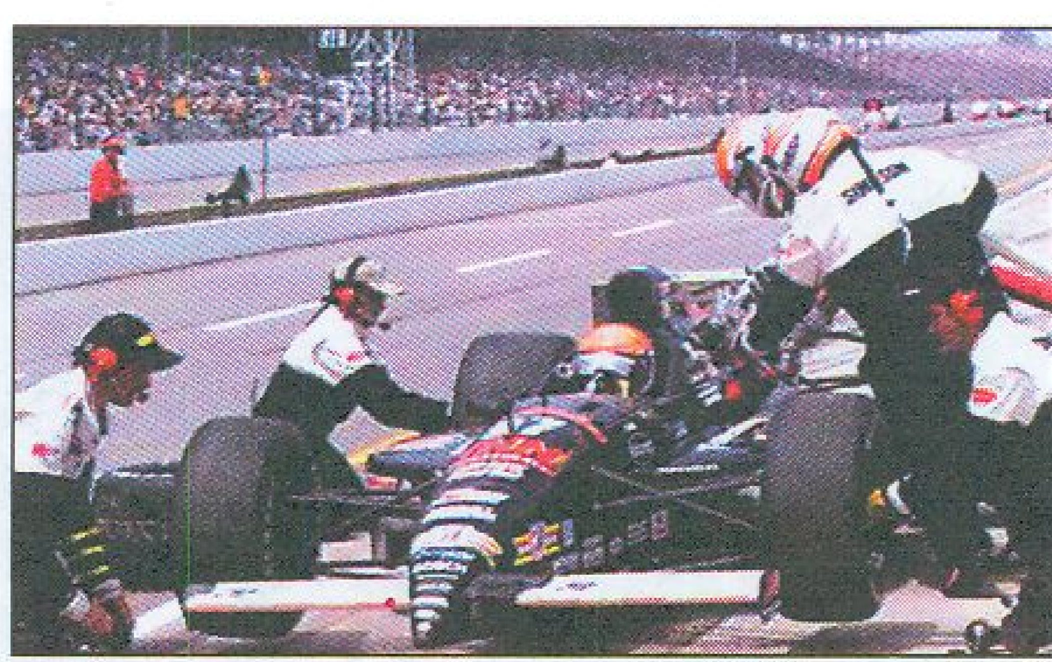
18 марта завершился **Фестиваль Независимых Разработчиков**, о котором желающий может прочесть во втором номере X. Гран-при на фестивале взяла, как ни странно, **Fire and Darkness** (см. статью в номере), и тусовка ее юных ваятелей увезла домой 10 баксовых штук. Должно быть, совсем ерунда была на этом Фестивале представлена, если F&D первый приз присудили... Остальные награды (по штуке баксов каждая) распределились следующим образом: космосимулятор **Terminus** от **Vicarious Visions** (программинг и аудио), **Resurrection** от некого типа по имени **Андрю Лекер** (гейм-дизайн), городской экшен **Crime Cities** от польского **Techland** (графика) и еще раз F&D от **Singularity Software** (приз зрительских симпатий).

Только две есть игры в жанре гражданских авиасимов, о которых можно говорить всерьез. Это MS Flight Simulator и **Flight Unlimited**. Первый недавно обзавелся боевым приплодом — поклонникам жанра не надо объяснять, что это такое за зверь, MS Combat Flight Simulator. И вот авторы второго из названных, **Looking Glass**, решили не оставаться в долгу и заявили, что делают **Flight Combat: Thunder Over Europe**. Разумеется, на движке Flight Unlimited 2, со всеми вытекающими.

На октябрь назначен **Warlords 4: Battle Cry**, и его разработчики вконец спятили, видать, так



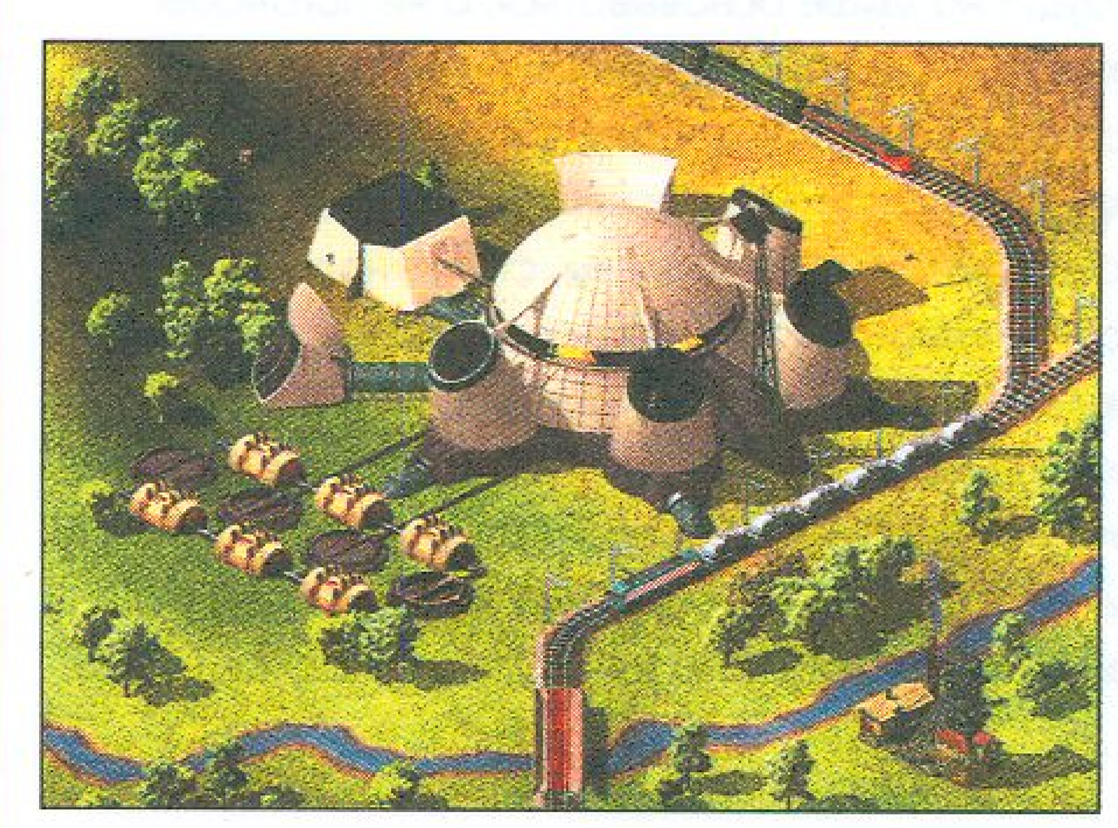




Настоящий Индианаполис

ховатый HACKAP) на создание игр по соревнованиям Indy 500, Indy Racing Game и Indianapolis Motor Speedway.
GT, как и всегда, полны решимости, так что где-нибудь через годик готовьтесь к массовому наплыву «инди» всех сортов, мастей и разновидностей. Эти супчики себя долго ждать не заставят.

RailRoad Tycoon 2 уходит под землю

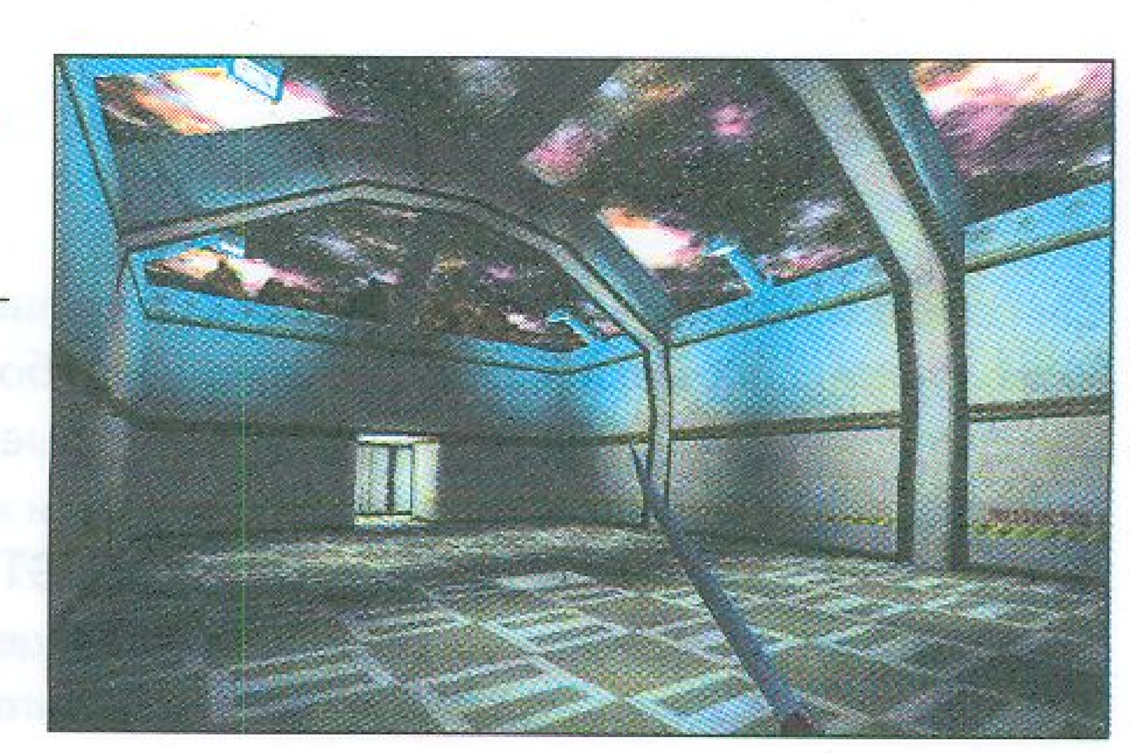


Видать, в Microprose сидят добрые люди. Ведь они продали **PopTop Software** лицензию на издание какого угодно количества игр под культовым заголовком «RailRoad Tycoon». Какое бескорыстие! Какое самопожертвование! Впрочем, кишлак с ними — речь о том, что Фил Стейнмейер и компания, вдохновленные успехом, через несколько месяцев собираются осчастливить нас адд-ном, полное наименование каковаго звучит как **RailRoad Tycoon 2: The Second Century**. «Экспансионный пэк», как выражаются англоязысты, захватит события от 1930 до 2030 годов, выставив на твой придирчивый суд все разновидности поездов, каковые шастали (или будут шастать) по железнодорогам в этот период времени. Причем разработчики полагают, что к 2030 году поезда уже будут работать на атомной тяге, развивая околосветовые скорости и путешествуя по сквозным подземным жел... каким-то там дорогам, насквозь пересекающим земную кору... это типа как кроты, наверное...
Вообще, ребят, PopTop Software за всю свою жизнь сделали всего четыре игры, из которых три (первые два Heroes и RRT2) явились культовыми. И если они чего-то такое мастерят — наивысшая вероятность того, что будет не лажа, а еще один шедевр. Логично? Логично! Вот и договорились.

24 часа в сутки

Этим летом **Infogrames** твердо намеревается опубликовать изготовляемый на **Eutechnyx** уникальный автосим **Le Mans 24 Hours**, в основе которого лежат всякие левые лицензионные соглашения, которые лично мне высоко до лампочки и тебе, полагаю, тоже. Уникальность гамеса не в лицензии, а в возможности куролесить по городу в течение 24 часов, причем не абы как, а по всем правилам проведения соревнования. Лавируя средь машинных потоков на сумасшедшей скорости, доходящий до 230 миль в час, ты должен навернуть дцать сотен кругов по городским кварталам и в итоге придти к финишу первым или сдохнуть подле своего компьютера, не выдержав напряжения мочевого пузыря, которому целых 24 часа не устраивали выгул до сортира... Еще обещан высокий реализм. Ну да, оно и очевидно.

Shugotenshi для Shogo



Доконался я уже рассказывать про эти щоговские адд-оны. В том номере пришлось мне освещать Legacy of the Fallen от Anarchy Arts, теперь вот какие-то **Nevolution Group** отважились выпустить прибавок под трудно выговариваемым названьищем **Shugotenshi** (разработчик — **Instant Access**). Ну чего? 12 уровней для соло, несколько для десматча, 10 или 11 (по

фигу) орудий убийства, улучшенный вражий интеллект и еще какая-то бредятина, о которой разработчикам и сказать стыдно. Если очень любопытно — сходите на *www.instantaccess.com*, там вроде какие подробности об этом... об этой игре имеются.

Да пребудет с тобою Тетрис

Уррррррряяяяяяяя!!!!!!!!!! Любимая игра всех времен и тогдашних народов возвращаетсяяяяяяя!!!!!!!!!! **Hasbro** уважили **The Tetris Company** и **Blue Planet Software**, приобретя у них одноразовую лицензию на выпуск тетрисоида новой эры, в котором будет куча рулезнейших наворотов. Классический геймплей Тетриса наравне с новомодными придумками. Несколько режимов мультиплейера. И куча всего другого.
Называться сие чудо коммерческой мысли будет **The Next Tetris**, и Hasbro несомненно на нем многократно озолотятся, так как какое бы дерьмо они ни сделали, а народ все равно купит, схавает и будет потом удовлетворенно рыгать от счастья. Что поделать, культовая тема.

Аукционы Ультимы



25 февраля на сервере **Онлайновой Ультимы** состоялся самый настоящий и отнюдь не внутриигровой аукцион, на котором торговля шла за самые что ни на есть нормальные зеленые бумажки, именуемые баксами, гринами, а также, реже, долларами. Среди прочего один из игроков выставил на продажу своего персонажа, который характеризовался пятьюстами штуками золотых монет в карманах, предметиком Halberd of Power, несколькими ценными кусками брони да оружия и еще рядом приятностей. Стартовая цена составила 39$. Продан персонаж в итоге за 521$.
В тот день у многих скептиков, высмеивавших саму идею подобного аукциона, литературно выражаясь, отвисли челюсти (от подбородка до паркета). А аукционы, видать, вскоре сделаются неотъемлемой составной частью онлайнового ролевого бизнеса.

Дошкольный Анрыл

И еще две игры будут сделаны на движке **Unreal**. Над первой начинает корпеть группа **Infinite Machine**, образованная двумя парнями, прославившимися своей дизайнерско-программерской деятельностью в Jedi Knight. Из подробностей могу сказать только то, что пойдет в перспективке от третьего лица и выйдет не раньше следующего года.
И второй случай уже относится к разделу несуразностей. Известная общеобразовательная компания **Knowledge Adventure** собирается выпускать обучающую игру для десятилетних детишек... именно — на анрыловском движке. Человечество смеется и плачет. Докатились. Именуется сие чудо-юдо **Dr.Brain Thinking Games**, и в нем ребенку отводится роль мозговитого ученого, которого захватили злые дядьки, собирающиеся прихватизировать нашу планету. По сюжету ученый бежит из лап злых дядек, пробираясь через трехмерные лабиринты, под завязку напичканные головоломками и загадками, заточенными аккурат под формирующиеся детское мышление и восприятие. Оружие ребенка — не двустволка и не рокет-ланчер, а неокрепший разум, методом шевеления извилинами которого и преодолеваются все встречаемые препятствия. Ну вот и славненько. У меня племянничек есть, как раз первый класс заканчивает. Вечно на моем компе то в Диаблу режется, то в Кваку гоняет. Вот ему и подсуну, пусть над настоящей игрой помучается. Это тебе, скажу, не пиф-паф в шамблёра и не из лука по демоноидам, тут мозгами думать надо!

И напоследок

GAME@XAKEP.RU — игровая часть X обзавелась отдельным электронным адресом, дабы вам было куда прокричать нам в адрес что-нибудь очень лестное или очень матерное. Все ваши предложения и пожелания, обязывательства и посылательства, восхвалительства, оплевательства и иные костопромывательства можете слать по этому адресу. Ответ, хе-хе, гарантирован.
По этому же адресу можете отписать послание лично кому-нибудь из игровых авторов — не сомневайтесь, письмо доберется до адресата.

Коротко о разном

и не сумев пережить провала третьей части своей знаменитой стратегии. Четвертый Warlords будет реалтаймом. Еще раз повторяю: четвертый Warlords будет реалтайм стратегией. После этого **SSG** могут хоть до конца света валять дурака о вариантах построениях армии перед боем, о 80 заклинаниях и 8 магических сферах, о переносе героев из кампании в кампанию... Нет, подождем более конкретной инфы, может, все окажется не так плохо... Но черт подери. Хорошо хоть, что четвертый Heroes останется походовым — там народ поумнее.

В анналах мировой истории **Крис Робертс** числится идеологом и создателем первых четырех **Wing Commander**'ов. Полтора года назад он покинул Origin, выговорив себе права на постановку кинофильма по мотивам игры. Это была давняя мечта Криса — снять фильм, будучи режиссером. И совсем недавно она осуществилась... Кинофильм «Wing Commander» выбрался на широкие экраны. Пока что там, на Западе. И, судя по отзывам, взлелеянный Крисом фильмец является полнейшим отстоем: убогий сюжет, неумелая игра актеров и устаревшие спецэффекты. Не стану юродствовать, провозглашая банальное «уж лучше бы ты игры делал, Крис!». Выскажусь по-другому и вполне искренне: жаль.

Совершенно неожиданно **Interplay** отказалась от издания онлайнового ролевика **Infinite Worlds** (экс-Mordor 2). Подробности выясняю.
Six Shooter Studios разрабатывают игру **High Noon** на монолитовском движке LithTech. По характеру — ковбойский 3D action типа Outlaws.

Не устающая расширяться **Activision** присоединила к себе **Expert Software**, давно уже занимающуюся разработкой спортивных и аркадно-спортивных игр среднего качества.

MechWarrior III далек от завершения, а самоуверенные **Zipper** уже анонсируют начало работ над адд-оном к нему. Причем уверяют, что этот адд-он не будет единственным. На все готовы, в общем, лишь бы денег побольше зашибить: ведь все то, что сейчас идет в адд-он, с тем же успехом могло бы быть включено в основную поставку игры. Так нет, будет дробить на части и скармливать кусками!

Первого апреля ожидается **адд-он** к **Settlers 3**, содержащий три новых кампании, 10 новых карт для соло и столько же для мульти, а также редактор карт. Будь я поклонником — в восторг бы от подобной вести не пришел, но воспринял бы положительно. X

Над новостями развлекался
Димитрий ПодXурыжный

Информационная поддержка — российский онлайновый журнал Absolute Games (www.ag.ru)

...и ЭТО анонсируется, а потом все ждут. Ждут, разинув пачки, с трудом сдерживая блаженный стон и отчаянно вожделея чуда. Очередной F-16. Или, на худой конец, F-15. О, мама, весьма скуден и однообразен список самолетов, симуляторы которых были созданы за последние несколько лет.

Оставим в покое Первую Мировую — там не все так страшно. Обратимся сразу ко Второй Мировой — и вот вам практически полный перечень самолетов, имитируемых в различных ее симуляторах: «классические» (читай: окопавшиеся-в-печенках) BF-109, FW-190, Me-262, Spitfire, Typhoon, P-38, P51 плюс незначительные вариации вроде F4U и Zero в океанических кампаниях. Еще изредка может сыскаться Ла-5, для особо страждущих... И совсем худо выглядит ситуация с самолетами нашего времени. Идиотские F-15 и F-16 (о, боги!.. забодало), F-18, F-22, YF-23 и сладкая парочка отечественных машин: МиГ-29 и Су-27. Иногда мелькают А-10 и Су-25.

Хреново дело и с вертолетами: на первом месте по количеству попыток симулирования находится порядком всех задолбавший Apache, за ним с большим отрывом плетутся всякие Ка-50, Comanche, Ми-24, Ми-28 и Blackhawk с Kiowa. Вот вам конкретный модерн-пример: в период конца девяносто восьмого — начала нынешнего года появилось несколько симуляторов Второй Мировой, среди которых упоминания (а подчас и преклонения) достойны четыре: MS Flight Combat Simulator, European Air War, WWII Fighters, Fighting Squadron. Хорошие игры, добротные, интересные... Но только попахивает давно не мытой лысиной от набора симулированных в них машин. Все тот же стандартный набор, за редкими исключениями — но очень редкими. Хотя любому ежику ясно:

Альтернатива есть

Причем для каждой эпохи. Вот конкретно: Вторая Мировая. Northrop P-61 «Black Widow». Гениальная машина: двухмоторный трехместный (вопрос о кооперэйтив-мультиплейере решен) ночной истребитель, оснащенный радаром (!), вооруженный по самое не хочу (зачастую, кстати, P-61 использовался и в разведывательных операциях, и для нанесения ракетно-бомбовых ударов). Чем не перспектива для девелопера авиасимуляторов? Просто золотое дно: симов подобных машин никогда не создавалось. Историческая база — гигантская: машина применялась и в Европе, и в Индии, и в Китае, и в Новой Гвинее, и в США (интересно заметить, что одна из поздних, послевоенных уже модификаций P-61 называлась... F15).

По следующему крупному историческому периоду симуляторов вообще создано предельно мало. Эпоха Вьетнамской войны. Увы, американцы не любят вспоминать о поражениях. А зря. Подумать только, какой бы получился симулятор самолета А6 «Intruder» — это очень интересная машина. Палубный бомбардировщик, бомбивший Вьетнам всю войну и вообще не имеющий оборонительного вооружения. Да такой сим вызвал бы мощнейший прилив адреналина в кровь, каждую новую точку на радаре игрок бы воспринимал с дрожью. Это вам не F16, когда можно ответить огнем на огонь, — здесь надо было бы обходить все объекты ПВО противника, скрываться, ныкаться. На этой почве можно было бы внести в игру стратегический элемент — сам планируешь летные эшелоны, сам распоряжаешься ресурсами авианосца... Да бог с ним! Кроме А6, во Вьетнамской войне участвовала туева хуча самолетов — начиная от F-4 и заканчивая каким-нибудь Skyraider. Почва для создания Игры с большой буквы — только в путь!

Или WWIII — наше время. Классных машин — полно. Взять хотя бы F-111 — самолет, оснащенный сложной электроникой, выполняющий широчайший спектр различных боевых задач, принимавший участие во многих боевых операциях последних лет. Навскидку ни одного симулятора этой штуки я не припомню, готов поспорить, что вы — тоже. Уверен, что такой сим был бы интересен куче народу по всему свету.

Ну и, конечно, вертолеты. Тут ситуация вообще смешная. Апач против всего спектра ВВС РФ — куды бечь. А что, в Европе и США больше нет вертолетов? Нет Lynx'а, нет Gazelle? Н-да, и говорить-то тошно. Еще больше хочется молчать о проектах VSTOL вроде Оспрея — правда, симулятор этой-то машины уже существует. В игре LHX. Что, давно было? Зато интересно. Ни один А/Н не сравнится.

вам, корифеи, на жизненном пути перепадал сим патрульного гидросамолета? Самолета-дозаправщика? Высотного разведчика? На худой конец, нормальный симулятор современного бомбардировщика?

Проклятие

Суровые будни

Остогнездело в каждом симуляторе видеть одно и то же. До поросячьего визга. А социологи еще постоянно удивляются, что поклонников авиасимуляторов в мире стократно меньше, чем тех же стратегов или каких-нть квакеров. А то как же! У них хотя бы как-то развивается жанр — с годами совершенствуется графика, игровой движок, умнеет AI. В принципе, в авиасимуляторах все происходит аналогичным образом, но этого мало. Самолеты не меняются годами. Делали симулятор F-16 десять лет назад — сделаем еще штук пять сейчас. Вы бы могли десять лет подряд играть только в римейки DOOM'а? Представьте: движок, AI и саунд от версии к версии все круче и круче — а монстры и лабиринты одни и те же. Год за годом. Да за 10 лет такой пытки все (даже самые заядлые) думеры бы от скуки попередохли.

Геймплей топчется на месте, в то время как мы поколениями занимаемся одним и тем же: уничтожаем вражеские самолеты, бомбим вражеские аэродромы, заводы и корабли. Но ведь на этом свет клином не сошелся! Вы хоть раз в жизни видели симулятор, например, противолодочного самолета? Такого, чтоб можно было выставлять гидролокационные буи и отслеживать по ним информацию о подводных лодках противника, а потом топить их?! Да ни одного аналогичного симулятора в истории не было! Ну а может

И чего?

Почему все так, как оно есть, а не иначе? Почему список самолетов, моделируемых в авиасимуляторах, так жутко ограничен?

Первая мысль: в однообразии самолетов виновата международная экономика. Основными рынками сбыта компьютерно-игровой продукции выступают кто? Правильно — США, Германия и Англия, а засим вопрос о государственной принадлежности самолетов отпадает сам собой, как известные части тела во время визита к дантисту. Так что фиг с ним — оставим национальность имитируемой техники неприкосновенной (но при этом не забудем отметить тот безусловно положительный факт, что за последние годы у девелоперов начал-таки появляться некоторый интерес к имитированию Советской и Российской авиатехники).

Хорошо. На национальности авиатехники мы поставили жирный крест — тогда обратимся к вопросу о выборе эпохи. Различия между истребителями WWII (летная модель, ТТХ) не столь велики, как различия между машинами нашего времени (добавьте к моделированию летной модели сложнейшие радиоэлектронные системы и узко профильное вооружение). И если в симуляторе WWII не составит труда сварганить несколько летных моделей на базе одного каркаса и таким макаром реализовать сразу несколько самолетов, то в серьезном симуляторе WWIII



они задолбались годами летать на одних и тех же самолетах, пусть и описанных в разных симуляторах. Все хотят чего-то нового. А факт остается фактом — ничего нового пока нет, есть только чертовы F-15 и F-16. И это бесит.

Пустота

На свете тысячи самолетов — а симуляторы делаются от силы двух десятков. Вот и получается, что при всей своей массивности и развитости жанр авиасимуляторов — это еще нетронутая целина, которая таит в себе целую кучу перспектив для потенциальных девелоперов и издателей.
Вполне возможно, что в скором времени ум и разум проснутся у какой-нибудь Jane's, или Psygnosis, или, на худой конец, Microprose. Если этого не случится — жанр авиасимуляторов, к великой радости злопыхателей из числа квакеров и прочих стратегов, наконец-то, загнется. И до конца дней своих мы будем играть в Falcon 4.0 и F-16 multirole fighter. Кто за?

такое уже хрен получится — слишком индивидуальны сделались самолеты в наше время, и поэтому с ними такой фокус о «переодевании» не обломится. Машину перио

х единообразия

Холод
holod@softhome.net

да WWIII для моделирования вообще нужно выбирать очень скрупулезно. Здесь большую роль играет послужной список самолета. Именно этот аспект служит отправным для создания, например, многочисленных F15 и F16, участвовавших в конфликтах на Ближнем Востоке. А WWII, как это ни прискорбно, постепенно забывается — мир будоражат новые войны, и у играющей публики сейчас больше интереса к Ираку и иже с ним, а не к нацистской Германии. Есть еще аспект реализма — но здесь бадяга тоже не проходит. Вопрос «Какой бы вы купили сим: точно смоделированный, но поднадоевший F-15, или полуаркадный не раскрученный Jaguar?» имеет только один правильный ответ. Как показывают опросы народного мнения, в 80% случаев чем больше реализма и каких-нибудь замороченных наворотов в авиасимуляторе, тем он лучше продается.
Издателя обычно привлекает концепция «протоптанной тропинки» — мол, легче сделать сим, по концепции и содержанию аналогичный тому, что уже есть на рынке, только «лучше» — вот тогда-то все и увидят, какие мы умные и пушистые. Но только, ежели по правде, эта маза пахнет фекальками, и безрисковые протоптанные дороги рано или поздно заводят в тупик. У меня куча друзей авиасимуляторщиков, причем не только в России, но и в Европе, в Штатах, — все

Стратегическое Евангеліе

Отъ Шикеля Грубаго

Глава 1.

1:1

Братья! Сестры! Что узревают глаза мои, да порази их бревно? Неужели вправду явились вы ко мне, дабы внять речам моим, откровениям моим? Узнать о том, как познал Бога я? Лишь ради этого оставили и побросали в стороны вы утехи свои плотские. К слову, братья и сестры, до сих пор в неведении пребываю я, что такое плотские утехи и как можно какие-то особенные утехи извлекать из деревянного или пусть даже надувного плота. Но не важно это сейчас, когда вести собрался с вами я Базар Божественный о том, как приобщиться к Богу. Как почувствовать его в себе, как лелеять, растить, холить и платить по возможности зарплату и авансы. Я счастлив поделиться мудростью с любым человеком, и не важно мне, кто он, она или оно. Итак, о братья, о сестры, и о те родственники среднего пола, коим не придумано еще названия славянского. Внимайте трепетно, здесь вся мудрость Бога, каков он в играх компьютерных и каков он в нас.

1:2

И долженствую заметить я то, что первая ступень в моем познании Боговом свершилась в те темные годы, когда каждый из нас насквозь пропах колбасой целлюлозно-бумажной и секонд-хэндовыми кедами. Именно тогда перестройка превращалась в долгостройку, рубль превращался в копейку, восьмидесятые годы — в девяностые. Не ведал еще никто, что при помощи обычного ЭВМ (Эмулятора Виртуального Мира) возможно упростить работу по познанию сущности Бога, причем упростить работу существенно — на 100, а то и на 150 Джоулей!

1:3

И гражданин СССР был воистину счастлив безрассудно, когда приобретал новейшее достижение отечественной чугунолитейной промышленности — бытовые компьютеры «Микроша», «БК-при-его-пожаре-звонить-01» или «Апо(фи)гей». Ваш покойный слуга Шикель Грубый при помощи нескольких билетов государственного казначейского банка стал обладателем превосходного продукта украинского инженерного мЫшления — ПК «Львов». Аминь.

1:4

И основными достоинствами этого дара Божьего значились наличие на борту 80 килобайт оперативной памяти отборной и реализации гениального технического решения — водружения кнопки «Reset» чуть ли не посреди клавиатуры. Последнее превращало даже столь тривиальную процедуру, как набор текста, в авантюру рискованную и захватывающую.

1:5

И обладал тогда я немалыми познаниями в языках программирования мудрых. Вручную, при помощи лишь бейсико-паскальского / паскальско-бейсиковского словаря-разговорника сотворил я «Львовскую» версию игры чудной и именитой, что звалась «Королевство Эйфории». Советское студенчество и НИИ-чество плющило в те годы с нее немеренно да колбасило не по-детски. А проста и тупа ее суть была, как ребро Адама. Не покидая границы — можно сказать, железного занавеса — интерфейса текстового, пользуясь ASCII-кодами простыми и изящными, правили вы королевством чахлым. Мелким, как Монако, и нищим, как Российская Федерация. Каждый год начинали вы, зерном торгуя, яблоками иль загадочным кумысом — чем душе вашей смертной угодно. Делили прибыль промеж военных коварных и еще более коварным шоу-бизнесом. Настоящая электронная биржа! О, да не забыто будет упомянуто, что остатки финансов ваших отдавались на демографические нужды, дабы росло население королевства Эйфорийского и плодилось. Похоже, что на деньги эти закупались эротические фильмы порнографического содержания для молодоженов, и помогало сие размножаться вашим подопытным людишкам подобно кроликам. И было это восхитительно.

...«Не ведал еще никто, что при помощи обычного ЭВМ (Эмулятора Виртуального Мира) возможно упростить работу по познанию сущности Бога, причем упростить работу существенно...»
Стих 1:2

1:6

И заканчивался каждый год иль процветанием, иль государственным дефолтом. И провозглашались вы Великим Императором или же кончали жизнь свою в безвестности унылой и нищете на отдаленном острове, в мраморном замке с рубиновыми фонтанами, позолоченными унитазами и японской видеотехникой, построенном на килобайты наворованных из казны денег.

1:7

И ознаменовало «Королевство Эйфории» первый день сотворения экономических игр.

1:8

И так же, как сытый тинейджер дней нынешних мечтает о неограниченном доступе в ИнтерНет, скромно мечтали все тогда о неограниченном доступе в компьютеру. И получал я за две бутылки пива доступ к Святыне — «IBM XT», в недрах которой пульсировало шестимегагерцовое сердце. И хватало их с лихвой на то, чтобы росли и крепли твои армии в игре гордой, «Empire» прозывавшейся. Континенты и города вы открывали, проходя по темным местам карты мировой. Строились в городах танки, самолеты, броненосцы, утконосы да всякая прочая стратегическая живность. И увидите эту игры сегодня вы, и будете нагло ржать как истуканы. И лишь самый прозорливый из вас сможет в тусклоте темного монитора разглядеть черты грандиозные «Цивилизации» будущей.

1:9

И явила собою «Empire» день первый сотворения стратегических игр.

1:10

И превратились две бутылки пива в три и даже четыре таких же бутылки, а может, что и лучше. И в компьютерной религии почитались они за вино церковное. И отведав его, проводили меня жрецы Сисопы к сияющими всеми 16-ю цветами радуги мониторам EGA. Узрел я там, со спертывающимся в зобу дыханием, Нечто. И звалось оно «King's Bounty». И воевали там орки, гоблины и муми-тролли. И плыли они через океаны, искали затерянные артефакты, грабили вражеские замки. И в финале добирались они до самой страшной цитадели, охраняемой драконами, демонами и вампирами. И повергали они и демонов, и вампиров, и даже драконов и в захваченном замке находили они все сокровища земли — мраморные стены, рубиновые фонтаны, позолоченные унитазы и японскую видеотехнику. И погибал злой Царь, прятавшийся там от справедливого возмездия бывших сограждан разоренного им королевства Эйфории. И становился ты царем планеты всей. И начинал чувствовать себя Богом.

1:11

И благодаря «King's Bounty» ваш покойный слуга почувствовал в себе способность стать Виртуальным Богом. И обрел он новый смысл жизни. И дивился лишь одному он — почему это я себя в главе 1:11 сей проповеди этой именую все время «он»? Похоже, что читатель имеет дело с неудачной русской локализацией.

1:12

И эхо войны не стихало в белоснежных кабинетах. И каждый говорил, что он — Наполеон. И люди в белых халатах с ухмылкой смотрели на неизлечимых и знали

По благословенію
Святѣйшаго Правительствующаго Сѵнода.

они название той болезни — «Warlords». И восемь Наполеонов, Суворовых и Политруков Клочковых сходились в смертельной битве за

...«И провозглашались вы Великим Императором, или же кончали жизнь свою в безвестности унылой и нищете на отдаленном острове, в мраморном замке с рубиновыми фонтанами, позолоченными унитазами и японской видеотехникой, построенном на килобайты наворованных из казны денег». Стих 1:6

мифическую землю. И пускали пегасов да колдунов на пушечное мясо, а так как пушек в игре чувствовалась явная недоукомплектация, то мясо звали катапульточным.

1:13

И радовались Боги Войны, и каждый сам себе был Войны Богом. Вот только из восьми богов семеро стались неудачниками откровенными. А будет кто про Бога-неудачника Библию сочинять (распятых не считаем)? Недостойны они упоминаний даже в словаре орфографическом.

1:14

И начал я чувствовать ответственность за судьбы человеческие. И правил я роком целых рас и континентов. И приносил им огонь, и изобретал колесо, и строил для них библиотеки умные и лепрозории комфортабельные. И был я настоящим Правителем, и Моника Левински могла лишить меня девственности, но не трона. А значит, был я Богом. И звал я свое приусадебное хозяйство «Цивилизацией».

1:15

И родилась новая религия.

1:16

И простых смертных, читавших help к «Цивилизации», становилось больше, чем читавших Библию.

1:17

И устремился затем человек к звездам. И стал молиться он транс-галактическим Божеством Вселенной, «Мастером Ориона». И под иллюминаторами пели ему серенады «Да здравствует Аллилуйя» твердотопливные ускорители. И не подумайте, братья и сестры, что, по аналогии с 3D-ускорителями, эти ускорители оптимизировали графику, изображавшую твердое топливо.

1:18

И слонялось Божество во мне с планеты на планету в поисках развлечений свежих, пока на «Дюне» не осело. И добывало оно там столько спайса, что хватило бы на то, чтобы из батальона кикимор кривоногих сотворить три батальона Спайс-Герлз. И охраняли спайсовые закрома Родины танки, ракетницы и баллистические ракеты, точность которых явно не вписывалась в размеры монитора о четырнадцати дюймах (здесь и далее дюйм = 2,54 см.).

1:19

И подчинялись войска мгновенно одному лишь мановению моего манипулятора типа «Мышь». И не подчинился мне лишь нездравый смысл журналистов бульварных, упорно кличущих RTS «клонами Command&Conquer», во то время как клонировали они лишь старую добрую «Дюну-2». Впрочем, кого бы дитя ни клонировало, лишь бы подруги не залетали. Царствие им Небесное.

1:20

И были зоны, свободные от Войн, и корпели пацифисты-рецидивисты над строительством деревень и вигвамов евроремонтных. Гоняли по улицам «Sim City» иномарки да автобусы, давя собак и эффективно удушая выхлопами их хозяев безымянных. Города, как толстым слоем шоколада, покрывались свалками, кладбищами, канализационными отстойниками и радиоактивными отходами, тем самым превращая первобытные вигвамы отсталые в мегаполис, процветающий, счастливый и буржуазный. И только изредка Богов беспокоили стрессы, благодаря сообщениям: «Нашим гробам нехватает гвоздей. Пожалуйста, заплатите налоги!)».

1:21

И в этом вся суть миролюбия «Sim City», ибо какая-нибудь «Red Alert» скорее бы изрекла: «Нашим гробам не хватает тел...»

1:22

См. пункт 1:28.

1:23

И ждали люди новых «Цивилизаций». И кормили их недоношенными уродцами «Колонизации» вроде, одно гадкое существование которой невольно заставляет поддержать Международное Движение (Вперед) За Запрещение Абортов и Колумбийское Движение (Прямо, Направо, После поворота третья дверь налево) За Запрещение Жертв Аборта. Уж лучше тратить божественное время на разглядывание вечно виснущего скрин-сейвера от Microsoft очередного, чем на жертвы абортов таких, скажу я тебе, паства моя ненаглядная.

1:24

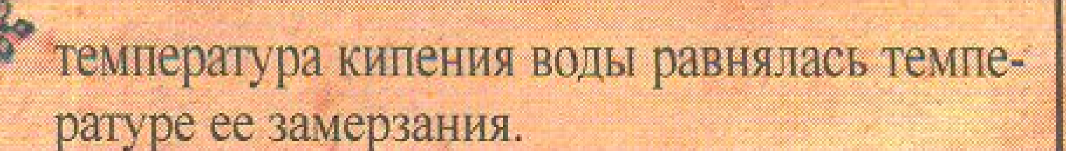
И стали играть в «Master Of Magic» люди. Гибрид, порожденный перекрестным опылением. Жертва изнасилования «King's Bounty» «Цивилизацией». Теплело и ублажалось божественное самосознание довольной публики, туда-сюда посылавшей на задания подопытных драконов и строившей города, забитые гоблинскими диаспорами под завязку. И теплеет оно до сих пор, вот уже шестой год, в ожидании продолжения достойного, каковое обещано. А за это время успели выйти новые «Sim City» в количестве 2 штук; вышли, как минимум, две «Цивилизации»; вышли три штуки «Heroes Of Might And Magic»; вышло три номера журнала «Хакер». Одним словом — все входит и выходит, выходит и снова входит, а «Master Of Magic» все пищит да не отеливается.

1:25

И поперли изо всех дыр «стратегии во времени реальном». А жду того момента я, появятся когда «стратегии во времени нереальном». В них идет задом наперед игра — от техники армад и милитаристических баз размером с добрый «Диснейленд» до еще пахнущей краской заводской палатки полевой, рядом с которой ютится лишь один боевой юнит — скучающий чайник тефлоновый, где жарится вода для кофе одинокого главнокомандующего. Побеждает, видимо, та сторона, у которой быстрее закипит.

1:26

И это чревато появлением читов, которые будут править ваш сейв-гейм с тем, чтобы



температура кипения воды равнялась температуре ее замерзания.

1:27

И начались междоусобицы. И нет им конца, и конца на них тоже нет. Брат убивал брата. Сестра убивала сестру. Этот, как его... родственник среднего пола убивал родственника среднего пола. «Warcraft» убивал «Dune-2». «Age Of Empires» убивал «Warcraft». «Total Annihilation» убивал «Age Of Empires». «Starcraft» убивал «Total Annihilation». Но ни одного убийства не удавалось до конца довести. Пора настала прибегать к услугам убийц наемных, но даже такие киллеры профессиональные, как Мейер прозвищем Сид оказались бессильны перед лицом интеллектуального дефолта. Все увлеченно озадачились массированным повышением интеллекта отдельно взятых юнитов, но никому еще не пришло в голову повышать интеллект отдельно взятых сценаристов. Кровавая борьба за AI обескровила борьбу за IQ. Над стратегическим жанром занесен Гомункулов меч.

1:28

См. пункт 1:22.

1:29

И ведь сколько чудного и захватывающего можно еще привнести в жанр стратегический при наличии толики хотя бы фантазии божественной. Устроить битву двух кланов тараканьих в пределах квартиры московской. В миссии финальной тараканы, от череды побед разжиревшие и до зубов вооруженные оружием разработок гипер-современных — челюстями из победита, погрызают в усмерть главного врага. А ведь был им непобедимый хозяин квартиры вместе с его сверхсекретной системой оповещения — попугаем горластым.

1:30

И, безусловно, совмещать надобно нам приятное с полезным. В этом году многострадальном, когда мы празднуем юбилей то ли дня рождения, то ли дня смерти, то ли дня зрелости половой А.С.Пушкина — точно я не помню, программисты наши внести должны лепту свою в кладезь духовную народа российского. Необходимо создать стратегическую игру по мотивам произведений его бессмертных. И ежели «Я помню чудное мгновение» поддается тяжко военизированной компьютерной адаптации, то батальное произведение «Капитанская дочка» дает серьезную почву для игры хитровой. Несколько сотен воительниц-амазонок полуобнаженных вполовину, этих яростных дочек капитанских, могут составить серьезную силу боевую.

1:31

И сознавать приятно при этом, что возможно создание продолжения игры «Капитанская дочка», где фигурировать будут не только дочки, но и другие дети капитана Гранта этого. В миссии финальной ждет их встреча с исчадиями ада, наглыми и зверскими — детьми лейтенанта Шмидта, отца позорного Остапа.

...«И только изредка Богов беспокоили стрессы, благодаря сообщениям: «Нашим гробам не хватает гвоздей. Пожалуйста, заплатите налоги!».

1:32

И вот что я хочу сказать вам в назидание, отроки. На пути овладевания профессией Бога вас немало ожидает терний и препон, справляться с ними не учат в ПТУ общеобразовательных божественных. Воистину пройти тяжко до конца игру стратегическую, сложную и непобедимую. Еще сложнее при этом ни разу не повиснуть позорно. И поэтому осмелюсь я ниспослать на вас учение о том священное, как играть в стратегические игры правильно и лупить врага беспощадно.

Как играть в стратегические игры
(и при этом хотя бы иногда выигрывать)

Глава 2.

2:1

Уже в самом начале обязательно определите, за кого вы играете. Запомните тот цвет, которым отображаются ваши юниты на экране. Запишите его на бумажке, чтобы не забыть. В дальнейшем постарайтесь по ним не стрелять. Перед каждым выстрелом обязательно сверяйтесь по этой бумажке — иначе ваша стрельба может привести к печальным результатам. Лучше потерять секунду времени, чем самого любимого танкиста или уникальный барак, производящий баллистических мотоциклистов или землеройных пингвинов-камикадзе.

2:2

В первые две-три минуты (здесь и далее — время московское) игры определитесь, с кем вы воюете. Внимательно осмотрите местность, запомните, как выглядят деревья, холмы, автострады и придорожные закусочные. Это позволит вам в дальнейшем сэкономить патроны и снаряды — вы не будете палить по безобидному коммерческому ларьку, приняв его спросонья за вражеский полотер-разведчик.

2:3

Потратьте час-два, чтобы научиться корректно и вовремя пользоваться операциями SAVE/LOAD. Умение с ними обращаться — это единственное, от чего действительно реально зависит ваш успех. Вовремя нажатая кнопка LOAD может сорвать тщательно спланированное танковое наступление противника даже надежнее, чем гололед.

2:4

Старательно изучите, для чего нужно каждое здание. Не стоит в процессе игры возводить девяносто пять бензоколонок, если все действие игры проходит в космосе, где двигатели внутреннего сгорания функционировать не могут и все юниты пользуются педальной тягой.

2:5

Всячески пресекайте неуставные отношения в ваших войсках. Если вы вдруг видите, что два авианосца-ветерана избивают только что построенную гаубицу, пропишите им гауптвахту — пущай кожуру со спайса соскребывают.

2:6

Окружите свою базу десятью витками колючей проволоки, вскопайте вокруг обильное минное поле, а еще лучше — цветущий минный сад, понатыкайте сторожевых вышек и у центрального входа воткните кол с отрубленной головой врага для устрашения. От противников эта система, конечно, ни капельки защитит, но зато не даст разбежаться вашему полуголодному войску, когда оно сообразит, что полководец из вас никудышный и враги к тому же больше платят.

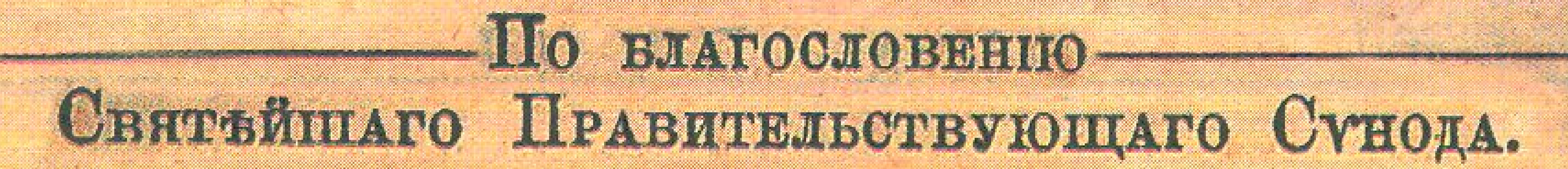
2:7

Заведите с врагом добрые дипломатические отношения. Обещайте ему обильную гуманитарную помощь, таможенные скидки (скидка чрезмерно придирчивых таможенников с диспетчерской вышки), кредиты МВФ. Пускай раздобревшая вражина взамен устраивает экскурсии ваших школьников по вражеским достопримечательностям. Будущим вашим воинам не вредно будет узнать, какую из библиотек романтической литературы и какой именно центр профессионального сольфеджио для глухонемых надо будет взорвать в первую очередь, дабы раз и навсегда подорвать военную мощь противника. Тупой AI противника, как правило, не в состоянии раскрыть такие подлые планы. А если вдруг и догадается — см. стих 2:3.

2:8

Если вы следовали этим инструкциям, то после этого победа точно в вашем кармане. Если хотите троекратно быть уверенными в своей победе — заведите себе три кармана.

Вечно Ваш Шикель Грубый (R.I.P.)



компания ДискоксиД

PorkRoll





P O R K R O L L

SEX В МАШИНЕ

ДЕБЮТНЫЙ МАКСИ-СИНГЛ НА CD И КАССЕТАХ

В К Л Ю Ч А Я Р Е М И К С Ы О Т
MOSCOW GROOVES INSTITUTE * DJ FISH · DJ RAM

H T T P / / : P O R K R O L L . S O N N E T . R U







ПОСМОТРИ
xyliganskу magazin



УСЛУГИ ИНТЕРНЕТ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ ISP SONNET (095) 2457407
esign: http://msd.sonnet.ru (095)915-1849



Глава первая:
Моды

HeadHunters — за свирепую жестокость и сатанинскую сущность это самый обожаемый мной мод под Quake. Оторвать товарищу голову и сдать в приемный пункт — что может быть приятнее! А если оторвать у двоих? А если сдать пяток?! Кровища — фонтанами, мясо — фургонами. А тут еще разработчики сообщают о том, что в моде под второй Q появилась фича под спектаторов, под визибл вэпонс, да еще теперь можно расставлять Алтари по уровням на собственное усмотрение. Идем на родину охотников за головами, сайт www.planetquake.com/headhunters/.

Далеко не все любят техногенный дизайн QII, а многие так и попросту ненавидят. А если при этом еще и руки произрастают не из ягодиц, а откуда надо, то такие парни берут и делают конверсии. Учитывая предоставленную id возможность вытворять на базе Q-движка все что угодно, народ и клепает все, что заблагорассудится. В частности, на сайте www.planetquake.com/stand/ проживает тотальная конверсия под названием Stand: The Merge of Power. В ней действие разворачивается в мрачном мире сурового Средневековья. Все сильно смахивает на первый Q, но при этом есть и кое-что новенькое, далеко незаурядное. В частности, недавно изрядно увеличилось количество страшных шкур и еще более кошмарных уровней. Мужики работают не покладая рук, пользуйтесь.

Rocket Arena — место суровое. Здесь не надо отчаянно метаться по уровням и что-то там собирать. Тут сразу выдают все оружие и рюкзак патронов, после чего без промедления бросают в бой за родину, на уровень-арену. И это по-настоящему правильный способ установления крутизны всех присутствующих. Всем старым любителям, как седым ветеранам, так и робким новичкам — прямой путь на www.planetquake.com/ra2io/. Валите туда, там вас ждет свежий комплект карт под названием «Змеиное гнездо». Места представлены интересные, о чем можно узнать из имеющегося там ревью.

Фото: В. Пискунов

Deathmatch

Вышел новый мод под названием Napalm II. Многие согласятся с тем, что стандартное оружие бьет слабовато, да и многие инструменты не вставлены в игру изготовителями. В «Напалме» все это решительно исправлено: каждому виду оружия добавлен второй режим стрельбы, причем исключительно огнеопасный. Теперь все бьет так, что не успеваешь на респаун нажимать. Брать можно тут: www.the-coven.com.

Future vs. Fantasy — одна из первых глобальных конверсий. Там можно поиграть за волшебника, шаолиньского монаха, ниндзю, киборга и прочих кадров, которых в обычном Q ни в жисть не найдешь. Недавно появилась версия под QuakeWorld. Всем ортодоксам — добро пожаловать на http://fvfqw.warzone.com.

На сайте www.planetquake.com/holy-wars/, посвященном конверсии Holy Wars, выложена версия 2.2, причем не простая, а Special Edition! Тут битвы идут не просто так, а между Грешниками и Святым! Фраги дают только Святому, у которого над головой крутится нимб, а Грешники гоняют его как вшивого по бане, непрерывно валят и нимб отбирают. Никакой стратегии там нет, зато есть самое настоящее Мясо.

Авторы модификации Balance of Power, которая очень грамотно уравновешивает возможности игроков с разным пингом для бойцов Quake и Hexen II, сообщают, что выпущена версия BoP 0.97. Берем по адресу www.planetquake.com/bop/.

Глава вторая: CTF

Кто не знает, что такое Loki's Minions CTF? У-у-у, сколько вас... LMCTF — самая могучая конверсия CTF, обладающая массой несомненных достоинств по сравнению с оригинальной версией от id Software. Куча новых рун, отличный крюк, голосовая связь — масса всего замечательного и крайне необходимого. Про карты я вообще молчу, потому как для LMCTF они изготавливаются просто тоннами. Что характерно: количество практически не сказывается на качестве! Если ты еще не пробовал, то обязательно должен нырнуть на www.planetquake.com/lmctf/, ибо там и только там ты сможешь скачать обновленную версию замечательного мода под номером 5.1.

Поэтическое название «What the Fuck?! CTF Map Pack!» в действительности скрывает под собой отличный комплект карт для CTF. Адресок: www.planetquake.com/3/.

Action Quake II — безусловный фаворит в области реализма. Бац по башке — покойничек! Скок с третьего этажа — еще один. В общем-то справедливо, и играть так гораздо интереснее. Снайперские винтовки для стрельбы из засад, войлочные лапти для бесшумной ходьбы — много чего хорошего там есть. Не хватает одного — «капчур зэ флага». Однако и этот недостаток решительно исправлен: сочинен свой собственный «мод под мод», называется Capture the Briefcase. Тот же CTF, только вместо флага надо отбирать друг у друга чемодан класса «дипломат». Взять можно здесь: http://aq2og.telefragged.com/.

Глава третья: Карты

Ни один здравомыслящий человек не станет спорить с тем, что карт под дэсматч изготавливается преступно мало. Хорошо хоть есть добровольцы, без сна и отдыха клепающие свои собственные. Само собой, по большей части место всех этих "творений" — в ближайшем унитазе, но есть и вполне серьезные попытки. Например, знаменитая команда Team Shambler, активно разрабатывающая действительно отличные карты. Как раз недавно они выложили на свой сайт по адресу www.planetquake.com/teamshambler/ свежую доработку прекрасной карты Lost Island. Не стесняйся, сходи и проверь. А вот многих тянет к классицизму. На www.planetquake.com/chemicalx/ специально для них выложена переделка знаменитой карты E1M7 под QII. Можно выудить и слегка поностальгировать.

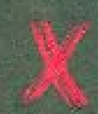
Глава четвертая: Боты

Кто никак не может угомонить своего Famke Bot'a, добро пожаловать в Bot Emporium на www.planetquake.com/emporium/. Бот, конечно, не самый одаренный, но, тем не менее, поначалу задницу может тебе надрать от души. На вышеупомянутом сайте дают полный расклад по укрощению этих барбосов.

Глава заключительная: Учебник

Если подлые враги постоянно глумятся над тобой, выпускают тебе кишки и раз за разом отрывают голову, если собственная тупизна постоянно расстраивает и не дает покоя, если даже прочтение наставлений старого Гоблина, расположенных по адресу www.ogl.spb.ru, не дает результата, добро пожаловать на сайт Deathmatch 101 по адресу www.planetquake.com/deathmatch101/. Специально для тебя там подновили наставление для новичков, вещь крайне толковую и полезную.

Существует целая отрасль в славном деле Q&QII: скоростные забеги по сингл-уровням. Если у тебя неизвестно почему создалась иллюзия того, что ты умеешь неплохо играть, то помимо посещения легендарного сайта команды Quake Done Quick www.planetquake.com/qdq/, на котором находятся легендарные демки, обязательные к скачиванию, просмотру и всеобщему поклонению, без промедления сходи вот сюда: www.planetquake.com/sda/. Там выложили 28 новых демок забегов по уровням QII на запредельных скоростях. От иллюзий избавишься мгновенно, потому как многое впечатляет просто до умопомрачения.



Anachronox

Откровение или Извращение?

Артемий Олли

Вот ведь что с людьми делается. Еще совсем недавно Том Холл тихо мирно выDOOMывал игры для id Software (и слегка — для 3D Realms), гасил себе монстров, был образцовым 3D акционером, а теперь — нате вам, заделался главным дизайнером ролевой игры. Дорвался, что называется. Забрался в чужой РПГшный монастырь и ква-ква-Quakaет на любимом наречии одноименного движка.

Адские гончие, при оказии не прочь перекусить и слай бутсами

Категория
3D RPG

Разработчик
Ion Storm

Издатель
Eidos Interactive

Координаты
www.ionstorm.com

Ожидается
пока врут, что в конце года

Пусть обрадуются все те, кто любит поизвращаться в уровнеделательных редакторах. Таковой обещается. Сможете, окромя уровней, мастерить модельки, игровые объекты, рисовать текстуры, писать собственные упрощенные скрипты для NPC и составлять им перечни произносимых фраз, а также планировать собственные промежуточные ролики. Многонародный режим тоже ожидается. Не только по Сети, но и через И-нет. Редакторские навороты, о которых сказано выше, по идее должны будут этот мультиплейер здорово подстегнуть, как оно с Quake'ом произошло. Правда, перед разработчиками стоит проблема (которую они не скрывают) уравнять бесконечное в числе своих вариаций оружие - тут ведь дело еще хуже может статься, чем в облажавшемся по этой части Unreal.

На Анакроноксе встречаются смертоносные технические штуковины «Mys-Tech», оставшиеся после передохшей от чумки цивилизации. А вы - тот кретин, который попытается их активировать



Но от наследственности уйти трудно. Вон уже и фирменная приставочка «3D» в название жанра просочилась: в развернутом виде получаем «3D эрпэгу в научно-фантастическом интерьере на фоне далекого будущего с элементами action». Сокращенно — Анакронокс.

И дезинфекции я требую!

Дело было так. Пионэры-любители и прочие первопроходцы прогресса обнаружили на задворках большого космоса здоровенную космическую станцию — покинутый прежними обитателями инопланетный город. Покинули его не просто так, а переселившись в лучшие миры — при помощи какой-то своей специально обученной инопланетянской чумы. Зараза оказалась настолько качественной, что первые исследовательские экспедиции отправились вслед за хозяевами станции, не оставив даже прощального сообщения на пейджере. Короче говоря, сгинули в... откуда их мать родила. И тогда человеки решили оставить станцию на фиг. Даже название придумали обидное — Анакронокс, типа как бы «отрава из древности».

Но вскорости про это дело прознали всякие нехорошие космические пираты, политические (и не очень) проститутки межпланетного масштаба и прочие криминальные элементы, которые незамедлительно устроили на Анакроноксе кабак, притон и логово. Благо антикварная мулька то ли повыветрилась, то ли просто об аликов, нарков да сексуальных маньяков пообломалась.

И пошли чудеса типа обнаружения всяческих кульных алиенских устройств и нуль-транспортеров в прекрасные далеки со сверхсветовой скоростью. Анакроники уже не столько месили друг друга и ховались от властей, сколько намывали, искали, перепродавали, воровали и пр. и др. Приборчики, неизвестно зачем нужные, но крутые — с гордым лейблом «Mys-Tech» и куском таинственного металла внутри.

Назвался клизмой...

Ладно, мне тут говорят, что пора переходить к сути. Бу сделано. В исполнении Тома Холла суть выглядит примерно так: «Вы помогаете одному хмырю и кой чего обнаруживаете, потом летите на орбитальную станцию, дабы выяснить, что за хрень там сложена, планета на фиг взрывается, а вы пытаетесь выяснить, в чем прикол».

«Вы» — это поиздержавшийся частный детектив Слай Бутс с Анакронокса, который не знал, что любая драка в начале толстой двухсидюковой RPG непременно вставляет тебя прямехонько в проблему спасения мира. За ради такого случая и соответственная тусовка орга-

низовалась. Все — как на подбор, один к одному. Бывшая подруга, она же наемница похлеще Лариски. Робот-слуга, железный, но душою добрый. Пряник, подвинувшийся об большое число умных книжек. Плюс еще несколько бравых ребят свободной профессии, твердо намеревающиеся оказать Слаю всемерную помощь за его же деньги. Но такой толпы, как в Фоллауте, не ждите: за раз можно управиться только с самим Слаем да еще парой хмуриков, а наемничков от случая к случаю надо будет менять.

Квачное порнокопытное

Главный герой все время торчит на экране и мозолит нам глаза видом со спины и разворотом в три четверти. Том Холл уверен, что так мы к нему скорее привыкнем, привяжемся и полюбим. И команду его полюбим. А при словах «**Ion Storm!**» вообще будем падать навзничь и в экстазе макушкой об паркет стучаться.
Однако дело не только в этом сомнительном убеждении, но и в общей, как бы это помягче выразиться, недюжинной тридэшности движка, который есть ни что иное, как переделанный второквачный. Программеры его шаловливыми ручонками разобрали, ускорили насколько ускорилось, а потом вставляли туда всякие спецэффекты со светом и текстурами до тех пор, пока новое воплощение второй кваки не замедлилось до своего естественного состояния. Теперь его даже родная папа (aka Кармак) едва ль узнает.
В особенности же нам предстоит обалдеть от всяких киношных выкрутасов и полетов камеры (на том же квачном моторе, что и все остальное действие). Как только начинается что-то сюжетное, а то и жизненно важное, игра р-р-раз — и выдает вставную сцену, музычка становится харАктерной, а с камерой так вообще случается особый ракурс, из которого зумится чья-то физиономия или еще какой объект окружающей действительности.

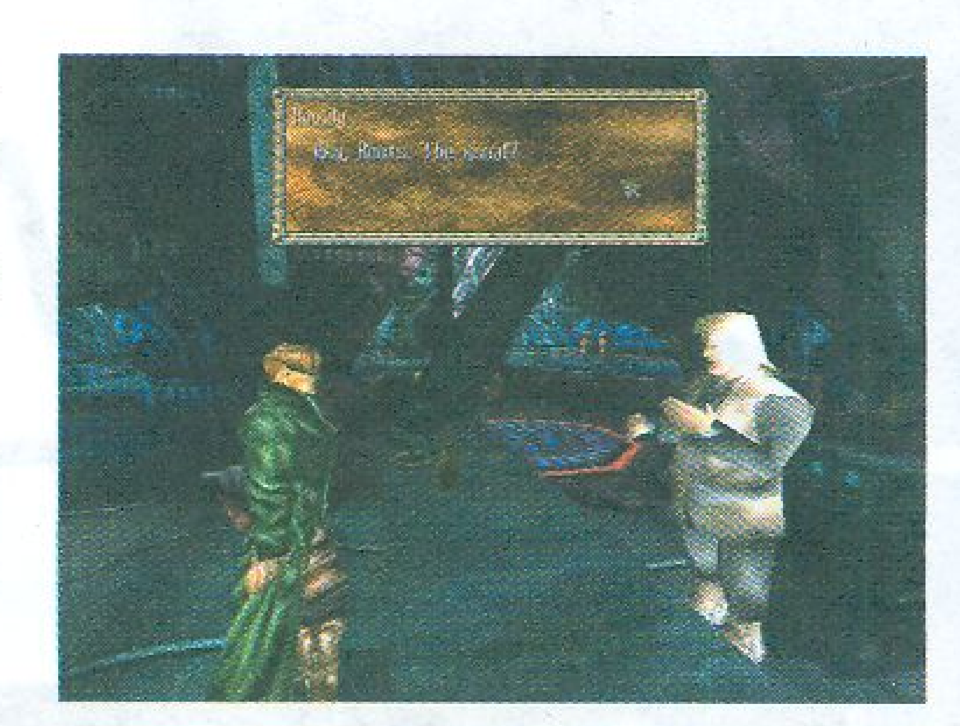
Откровение от Тома Холла

Геймплей состоит... нет, из чего бы вы думали?.. — из исследования мест, коих ровным счетом 130 штук. В сем немереном пространстве ошивается порядка четырех с половиной сотен NPC. У некоторых имеется своя цель, а также скрипт (заданная последовательность действий на разные ситуации), коим они пользуются для ее достижения. Отдельное дело — 189 видов монстров, об их умении владеть оружием вообще ходят легенды. Короче — всего много.
Что там дальше, Айтемы и Вепоны, сиречь предметы да оружие? Ну так и этого добра вам повстречается до кучи. То есть поначалу у вас вообще нет ни шиша, кроме штатного частнодетективского пистолета и голографической секретарши (которая вообще непонятно что собою есть — то ли NPC, то ли курсор такой, то ли органайзер говорящий, то ли секс по монитору для особо жаждущих). Зато потом настает истинный рай для самоделкиных: к любому из находимых приборчиков можно прикручивать свежеотловленную детальку из числа Mys-Tech штучек, причем вариаций на тему «собери собственную стрелялку» будет не счесть. А там — загнать собранное подорожке или освоить новый способ атаки, типа смертоносного вывернутого тычка утяжеленным прикладом лазерного микроскопа.
А если не заморачиваться, то приличный ствол прикупается в ближайшей лавке.
Дальше следует обычное тра-ля-ля про красочность и натурализм процесса. Искры и лазеры как на дискотеке (нет, круче, злее!), ноги и руки убиваемых врагов обретают духовное родство с перелетными птичками, а с экрана на манишку падают брызги мозгов, крови и, как ее, гемолимфы (где ты, где ты, тетя Ася с волшебным отбеливателем?..).
Чувакам на экране еще хуже. Во-первых, порезвиться вволю им не дают. Мало того, что комбат фазовый походовый (плана **Final Fantasy**, а если кто знает — типа не выходившего на компах приставочного ублюдка **Chrono Trigger**), так он еще то и дело прерывается паузами — с заходами на всякие комбинированные атаки, всей партией исполняемые заклинания и прочие военно-тактические священодейства. Холл грозится, что **Anachronox** станет новым словом и откровением в жанре, в немалой степени — за счет такой вот дракосистемы. Может, что и так. А может, где японцы еще как-то умудряются свои finalfantasy на сносном уровне реализовывать, там американцы разве что опозориться способны, как недавно **Monolith** в своих смехотворных попытках внедрить европеизированное аниме в **Shogo**?
Во-вторых, боевой движок учитывает все — рост, вес, расстановку героев и всякоразные кособочные воздействия. То есть можно не только схлопотать от прямого попадания в лобешник, но и почикаться на нехороших последствиях от взрывной волны. Приходится, не дожидаясь, пока судьба улыбнется тебе своей вертикальной улыбкой, хорониться за угол или выступающие части интерьера типа мебели и NPC. Не то что бы они совсем прочными были, но на пару взрывов хватит, да и пуля в башке у любимого соседа ГОРАЗДО лучше, чем такая же, но в собственной.

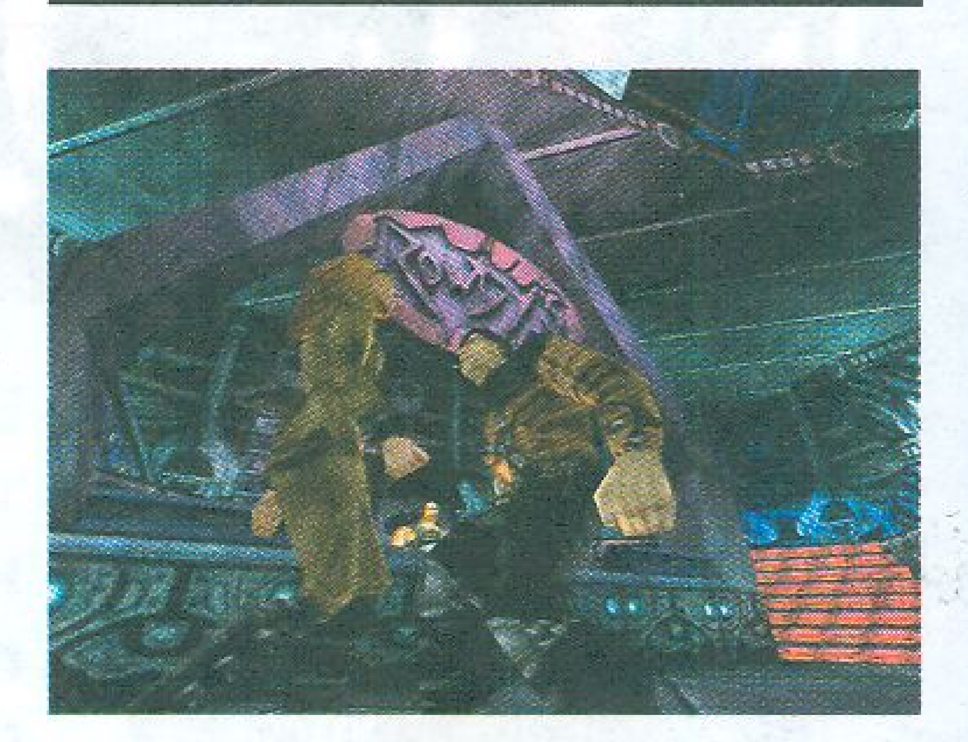
А на X... ронокс?

Ну, чего, достаем бубны да фанфары? Нет, погодите, тут одна загвоздочка есть. Пока публика требовала давно обещанный «Дай катана!», а Ромеро волынил и окончание игры затягивал, Anachronox оставался в тени. Дескать, делается, вы все потом оттянетесь по полной, но только пока отвяжитесь — без вас мороки хватает. А тут на тебе, проснулись. Статей на весь Интернет понаписали. Что на фоне последних скандалов с **Eidos Interactive** выглядит подозрительно.
Короче, господа, либо мы с вами недоглядели, и дитятко уже выросло до монструючьих размеров, а теперь хочет с нами дружить (фанфары on). Либо недоглядели Эйдосы, а **Iron Storm** гонит волну по поводу того, как они там уже все почти закончили, а на самом деле у них в **Anachronox** и конь в пальто не валялся.
Куда придется запихать фанфары в таком случае, вы и сами догадываетесь.

X



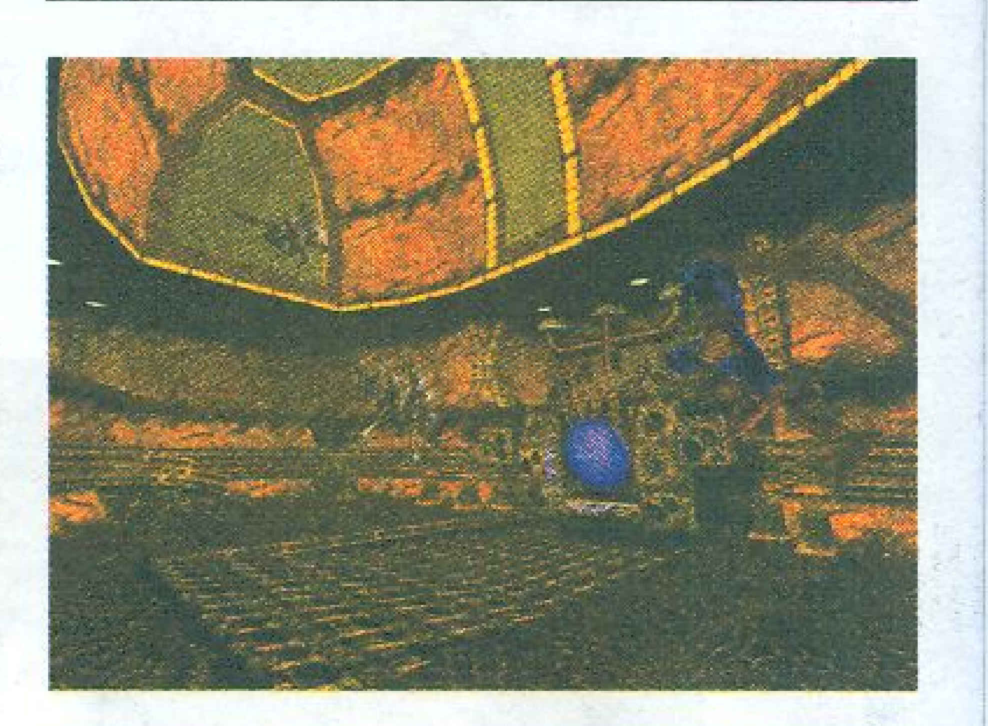
Для каждого мирно настроенного персонажа (NPC) прописаны собственные диалоговые ветви



Так выглядят ролики: выполненные на движке, они разнообразятся за счет движения и позиций камеры. В редакторе запросто сможете делать такие же



На поле боя как укрытие сгодится чего угодно, даже эти бездействующие (до поры до времени) роботы



Разборка в месте, называемом «Улей». На этот раз предстоит полетать...

«Вы помогаете одному хмырю и кой-чего обнаруживаете, потом летите на орбитальную станцию, дабы выяснить, что за хрень там сложена, планета на фиг взрывается, а вы пытаетесь выяснить, в чем прикол».

- Том Холл

BlockWar

Объять Необъятное? Попытка не Пытка...

2poisonS



Категория
В принципе, конечно, стратегия...

Разработчик
Kaos Kontrol

Издатель
Kaos Kontrol

Координаты
www.blockwar.com

Ожидается
ноябрь-декабрь '99

В небольшой и малоизвестной французской компании Kaos Kontrol вовсю кипит работа над прелюбопытнейшим проектом, носящим название BlockWar. В двух словах эту штуковину и описать-то проблематично... Напрягите извилины и представьте себе Syndicate, помещенный в полное трехмерье, со свободно мотающейся туда-сюда-внизвверх камерой. Получившееся зрелище должно напомнить вам Incubation, но только происходящую в городских кварталах, с контролируемой камерой и в формате реального времени. Перспектива на происходящее будет сверху, как в стратегиях, но при этом имеется возможность перебрасывания камеры за спину юниту и управления им как в 3D action. Сами юниты при этом окажутся на манер тех, что в Quake II. А интерфейс и общее управление примерно как в Total Annihilation.
Прочли? Теперь сходите к ванную, подержите голову под холодной водой для остужения вскипевших мозгов и возвращайтесь разбираться, что к чему.

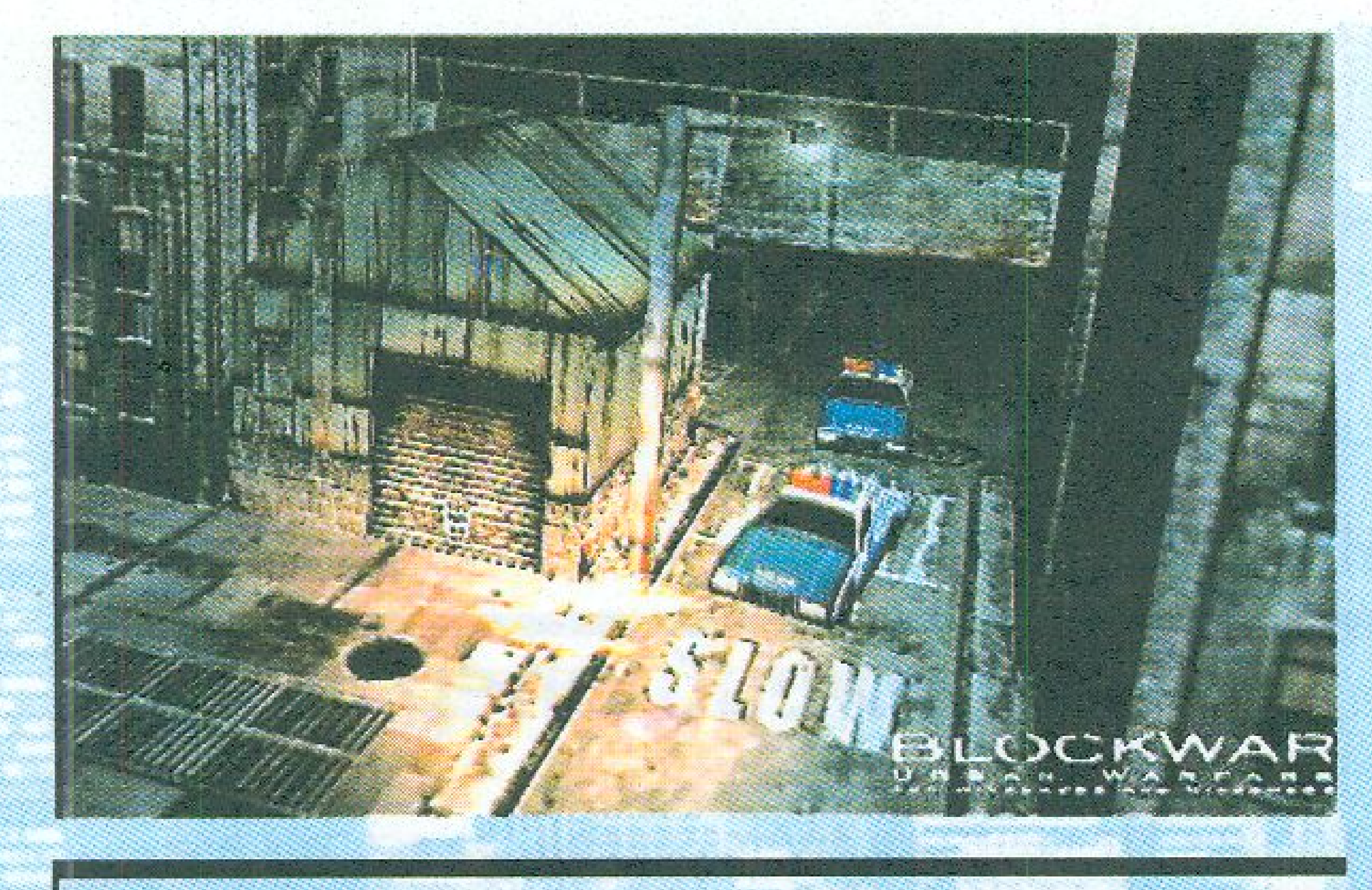
Поступай правильно — будь плохим!

Непонятность **BlockWar** лично я воспринял как вызов моему журналистскому самолюбию. Какого черта, собственно... Не мудрствуя лукаво, я связался с редактором, получил «добро» и зашвырнул письмо в **Kaos Kontrol**. Дескать, такое дело, хрен чего понятно, не могли бы вы прояснить некоторые детали... и не только детали... да и вообще... Как ни странно, мне ответили. И не кто-нибудь там из уборщиц офиса или едва рубящих в игровых хитросплетениях пресс-менеджеров, а самолично предводитель команды разработчиков, некто **Густаф Франкель**. «Мы создаем абсолютно новый тип стратегической игры,» — это была фраза, с которой Густаф начал свое интервью. Н-да, кто бы спорил...

ГФ: «Мы создаем абсолютно новый тип стратегической игры. Мы уверены, что настало время, когда стратегии должны видоизмениться. Причем не только внешне, как большинство тех, что вылезают сейчас наружу.
BlockWar — это уличная война в мрачном реалистичном городе навроде Нью-Йорка. Раньше военизированные банды контролировали весь город. Потом полиция вытеснила их с улиц. Вы играете за главу одной из таких банд, и ваша цель — снова захватить весь город, квартал за кварталом, в боях с полицией, а в дальнейшем и со спешно подтянувшимися войсковыми подразделениями. Захватывая городские кварталы, вы получаете все большие доходы от теневого «налогообложения» (говоря по-русски, рэкетирства — 2poisonS). Это позволяет вам апгрейдить своих солдат, докупая им новое оружие и защитные модули. В конце игры вы будете контролировать огромный город!»

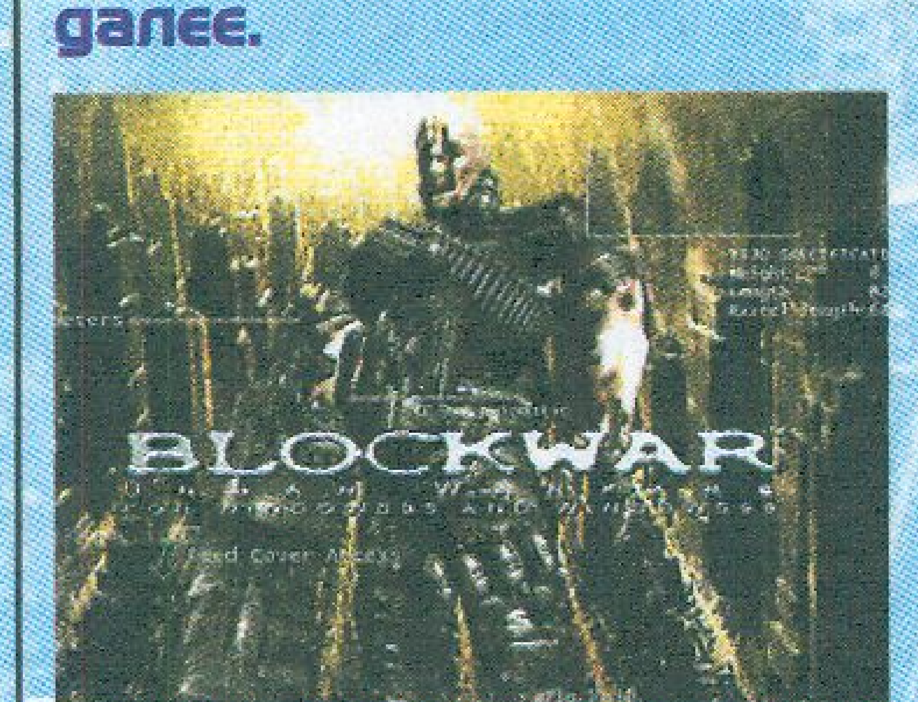
«Поступай правильно — будь плохим!». **Dungeon Keeper**, поимевший громадную популярность во многом благодаря идее «игры за плохих», не прошел незамеченным, и все чаще можно видеть игры, где вы выступаете на стороне Зла. Но, что занятно, редко когда оно предстает в чистом виде — чаще всего персонажи «плохие, но с благородными наклонностями» или нечто в таком роде. С этой точки зрения BlockWar выступает прямым продолжателем дела присной памяти Dungeon Keeper: там монстры, дерущиеся с добряцкими выходцами с поверхности, а здесь бандиты, дерущиеся с полицией. Но есть разница. Монстры — они сказочные, и их моральная ориентация никоим образом не посягает на ваши моральные принципы. А бандиты — они настоящие. Причем более чем настоящие, так как разработчики делают ставку именно на реализм. Всамделишные людишки, натуральные автомашины на улицах, неподдельные поезда подземки, и все это на фоне взаправдашних громад трехмерных соразмерных зданий... Представьте себе Jagged Alliance, где вы играете на стороне боевиков Лукаса Сантино, вообразите себе X-COM: Apocalypse, где вы выступаете на стороне культа Сириуса.

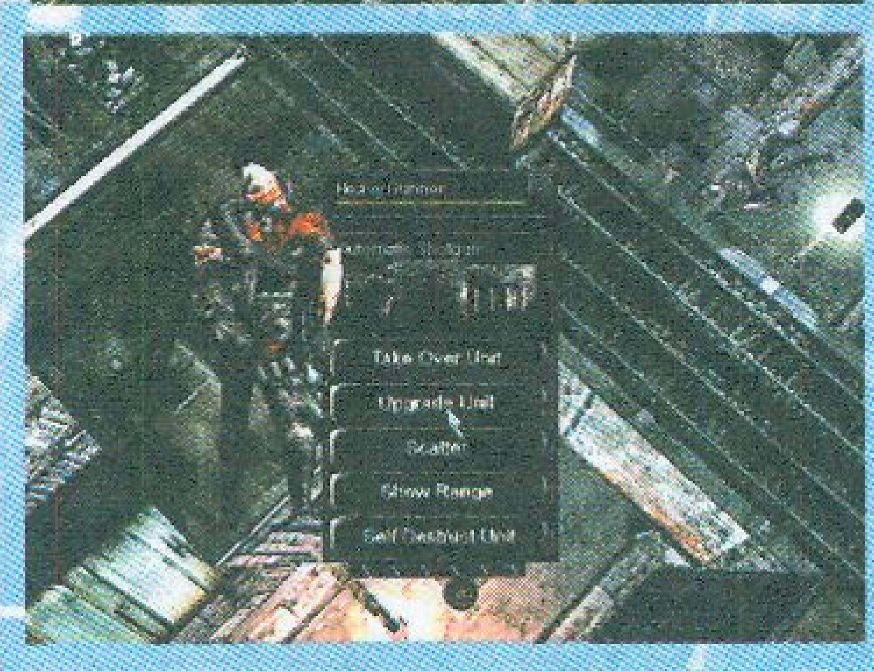
ГФ: «Первостепенное преимущество BlockWar — реализм. Вы отождествляете себя с героями игры. Вы действительно знаете, как выглядит ваш враг (полицейский), что случится с машиной, если расстрелять ее из пулемета. Игра превращается в своеобразный фильм, в кото-

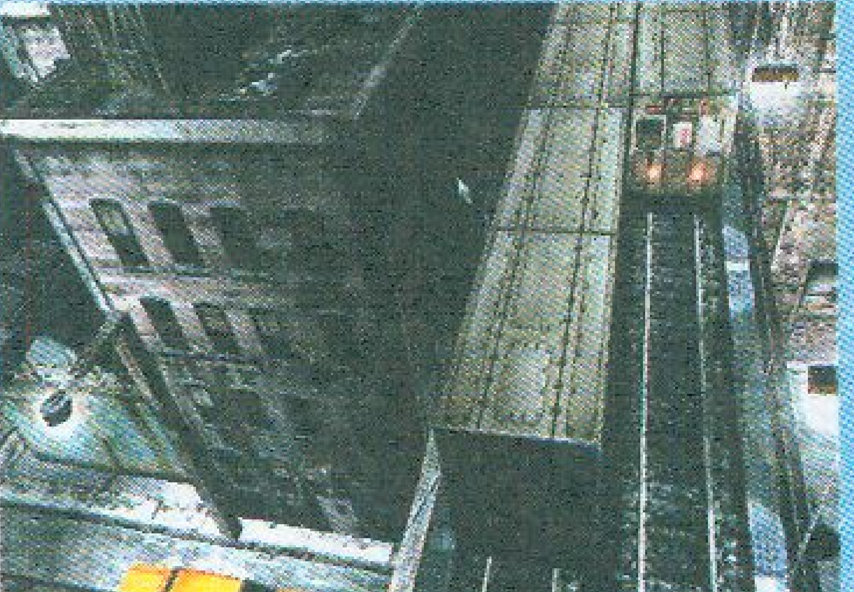


ром вы принимаете непосредственное участие. Потом, реализм придает игре эмоциональность. Вы будете заботиться о ваших солдатах, потому что они — живые люди, а не какие-нибудь там вшивые инопланетяне. Вы станете дорожить контролируемой частью города, потому что это — настоящий город с жителями, поездами, машинами.
Городская среда вручает вам в руки новые стратегические возможности; раньше действие всех RTS разворачивалось в каких-нибудь пустынях, равнинах — в общем, в пустых областях. В BlockWar вы находитесь в настоящем большом городе. Все объекты (дома, машины) полностью трехмерны. Это даст вам огромное количество новых тактических уловок: можно скрываться за домами, использовать машины для прикрытия и так далее.
Каждая следующая миссия зависит от того, как игрок прошел предыдущую. Ваша конечная цель — завоевать весь город, и вы сможете добиться этого, даже потерпев поражение на определенном этапе. Хотя тогда ваша жизнь осложнится: полиция начнет контролировать более значительную территорию и, соответственно, сумеет доставить вам на порядок больше неприятностей. В промежутках между миссиями игроку предоставляется детальная информация по текущей обстановке. Вы узнаете о балансе сил в городе, о том, что собирается предпринять полиция в ближайшем будущем. Вы также будете постоянно видеть на карте, какую часть города контролируете вы, а какую — враг. Это позволит вам планировать атаки очень точно, вплоть до конкретного дома — то, чего вы никогда не смогли бы сделать в других стратегиях.»
Брифинги, разговорчики в промежутках, как бы нелинейный порядок миссий... Все это очень хорошо, но если вы решили менять лицо стратегий, так меняйте, ёшкин дрын! Сколько можно бессмысленных цепочек миссий безо всякого смысла? Брифинг — бой, брифинг — бой... Надоело! Ладно, в последний раз прощаю, ввиду незаурядной оригинальности.

Городская среда вручает вам в руки новые стратегические возможности; раньше действие всех RTS разворачивалось в каких-нибудь пустынях, равнинах — в общем, в пустых областях. В BlockWar вы находитесь в настоящем большом городе. Все объекты (дома, машины) полностью трехмерны. Это даст вам огромное количество новых тактических уловок: можно скрываться за домами, использовать машины для прикрытия и так далее.







Необходимая конкретизация

Полагаю, что общее впечатление о BlockWar у вас уже сложилось. А раз так, то давайте начнем прояснять частности.

Х: Как я понял, BlockWar будет протекать в быстром темпе. Насколько быстром?

ГФ: Вы сможете сами настраивать скорость игры, а если по умолчанию, то... Quake вы видели, его динамизм себе представляете? Вот нечто подобное. Вообще же, само управление напоминает стратегические игры: сможете группировать солдат, отдавать им приказы двигаться, атаковать врага. Сможете устанавливать waypoint'ы, как привыкли это делать в RTS.

Х: Вы говорите, у полиции есть машины и даже танки. А что наша банда сможет противопоставить этому?

ГФ: Вашим солдатам представится огромный выбор оружия — если, конечно, вы будете заниматься его производством. Да, у полиции имеются и патрульные машины, и танки, но у вас будут пулеметы, шотганы, взрывчатка и многое другое! Знаете ли, это исключено, что полицейская патрульная машина сможет продолжить движение после того, как вы всадите ей в лобовое стекло обойму из автомата!

Х: Будет ли возможность вести бой внутри зданий или даже на разных этажах?

ГФ: Это в момент переусложнит игру. Представьте себе сотни многоэтажных домов, улиц, подземок метро... Да если б можно было находиться внутри, да еще и бой там вести, то вы потерялись бы там в один момент!

Х: Какие конкретные черты, помимо общей концепции и всего такого, выделяют BlockWar из массы других RTS и action?

ГФ: О, всего не перечислить! Попробую назвать только те черты, которые не встречаются больше абсолютно нигде. Во-первых, новая игровая среда: никаких вам чужих планет с непонятными инопланетянскими зверушками, а вместо этого реальный город, как тот, в котором вы живете. Во-вторых, полностью трехмерный движок, где все объекты (дома, машины и т.д.) отрендерены в честном 3D, совсем как в Quake II. В стратегиях вы такого еще не встречали. В-третьих, новая система ресурсов: больше никаких минералов/газов/прочей ерунды — вы получаете деньги с контролируемых кварталов, все как в реальной жизни. Наконец, крутейшие трехмерные модели солдат. Они лучше, чем в Q2, поверьте! Можно управлять ими как юнитами в традиционной RTS, а можно и на манер action, непосредственно каждым солдатом, поместив камеру ему за спину, как в Heretic II.

Х: Вы упомянули про движок. Насколько я понимаю, вы используете собственный. Почему вы отказались от идеи лицензировать чей-нибудь готовый движок? У вашего есть какие-то особые преимущества или просто лишних денег не сыскалось?

ГФ: С одной стороны, действительно, мы работаем с собственным трехмерным движком. Но, с другой стороны, он написан под Direct3D, а это означает, что нам не пришлось создавать его «с чистого листа». Мы не стали брать чужие движки по одной причине: такого, который нам идеально подошел бы, просто не существует! Понимаете, в техническом плане это смесь Quake II и Myth II. Мы не хотели делать еще одну RTS с трехмерным ландшафтом. Зато теперь у нас есть великолепно отрендеренные, быстрые трехмерные модели, совсем как в FPS!

Смерть от скромности не грозит

Интервью заканчивается очередными уверениями, что подобной игры никто никогда еще не видел и вообще... и вообще... ну, в общем, скромности авторам не занимать. Но! Самое интересное, что игра-то действительно уникальная! И если вдруг разработчики смогут все, что задумано, воплотить на должном уровне (ну хоть один раз не облажайте хорошую идею, plz!), то мы получим действительно что-то свежее, оригинальное и стоящее того, чтобы в это играть. Помяните мое слово!

Х

Sanity

Умирая над гнездом кукушки

Старший опер Goblin

Прогресс человечества идет семимильными шагами. Но ничто не дается даром, за все так или иначе приходится платить. У отдельных представителей рода людского начали обнаруживаться экстрасенсорные способности. Их проявления были крайне разнообразны, по большей части — чрезвычайно разрушительны, причем от человека к человеку эти способности практически не передавались. Общее у всех этих людей одно: тот, кто такими силами наделен, неизбежно потихоньку сходит с ума.



Категория
3D Action – RPG

Разработчик
Monolith

Издатель
Monolith

Координаты
www.lith.com

Ожидается
Рождество '99



Игра пойдет от лица Натаниэла Кэйна (Nathaniel Cain, по-русски – Каин, замочивший когда-то своего родного брательника Авеля). Кэйн – прирожденный пирокинетик, то есть воспламеняющий взглядом (кино такое есть и книжка Кинга, советую почитать). По ходу игры ему надо разобраться, что же это такое в мире творится и почему...



Количество наделенных жуткими способностями рехнувшихся маньяков медленно, но верно растет. Правительство просто обязано положить этому конец — пока мутанты ни собрались в какую-нибудь тайную шайку и ни разнесли Землю в пух и прах.

Тут в действие вступает секретное спецподразделение, эдакий «Эскадрон Смерти», оперсостав которого этих самых маньяков разыскивает, выявляет и, конечно, мочит. Для этого личный состав набирается строго из точно таких же мутантов, так что каждый из них тоже наделен психическими силами страшной разрушительной мощности. Каждый находится между двух огней: с одной стороны, их люто ненавидят не состоящие на службе и объявленные в розыск мутанты, с другой стороны, им не доверяет и даже побаивается их собственное руководство.

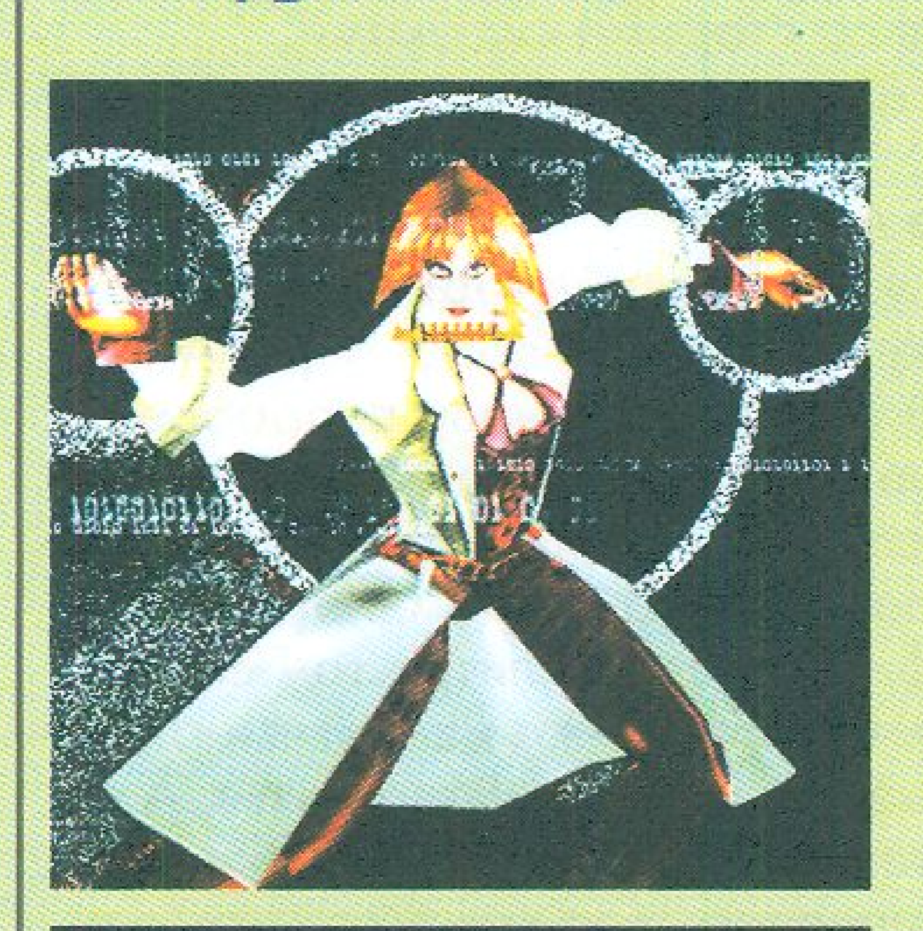
Игра пойдет от лица Натаниэла Кэйна (Nathaniel Cain, по-русски — Каин, замочивший когда-то своего родного брательника Авеля). Кэйн — прирожденный пирокинетик, то есть воспламеняющий взглядом (кино такое есть и книжка Кинга, советую почитать). По ходу игры ему надо разобраться, что же это такое в мире творится и почему...

Таков сюжет нового проекта фирмы **Monolith**. Называется игра **Sanity**, что по-русски значит — «здравый ум», или «нормальное психическое состояние». Разработка проекта идет на движке **LithTech**, родном детище Монолита и предмете их особой гордости. Замечу, правда, что гордиться там особо нечем: выпущенные на основе LithTech игры **Shogo** и **Blood II** огорчили откровенной кривизной, особенно последняя. На мой взгляд, учитывая богатейший потенциал, заложенный в самом замысле Blood, а вместе с ним и способности монолитовских дизайнеров в области сатанических построек и чернейшего юмора, лучше бы они нормальный движок у когонибудь лицензировали, честное слово, больше толку было бы. Однако парни подобрались самоуверенные, решили пойти своим монолитовским путем, а мы вот теперь и расхлебываем.

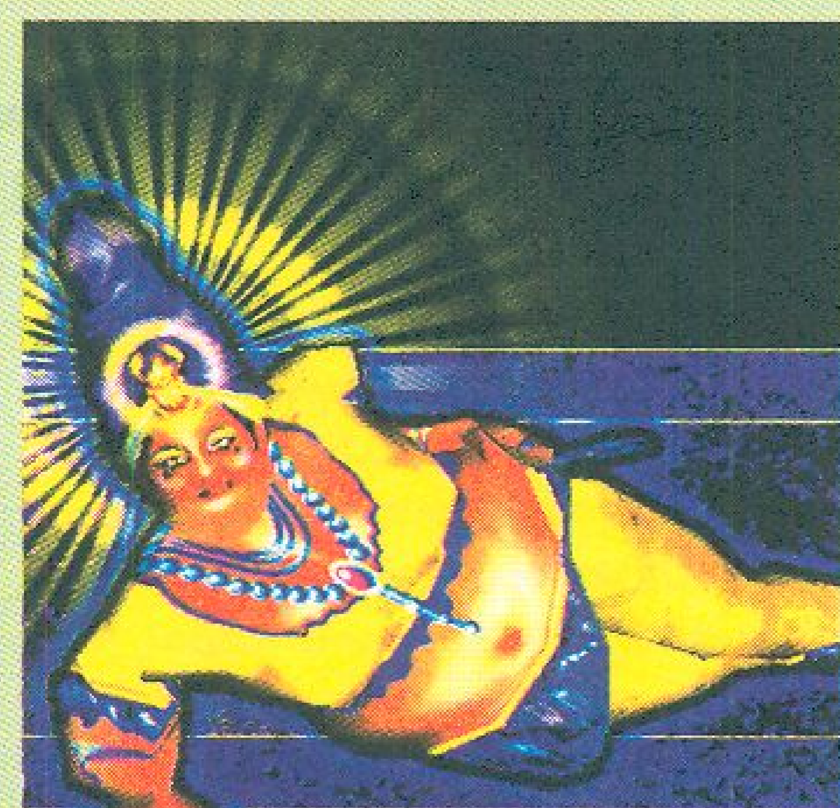
Игровой процесс Sanity представляет собой зверскую помесь **Diablo** и **Sanitarium**. Первая знакома каждому и всякому, а вот со второй уже могут возникнуть напряги. К сожалению, наши добытчики-пираты с такой скоростью изгадили ее своими олигофреническими переводами, что я не смог себе ее прикупить, брал напрокат. Наворот — мое почтение, путешествия по мозгам сумасшедшего с решением кошмарных загадок. Очень круто. Памятуя о дурных наклонностях монолитчиков и приверженность Силам Тьмы, нас ждет нечто необычное.

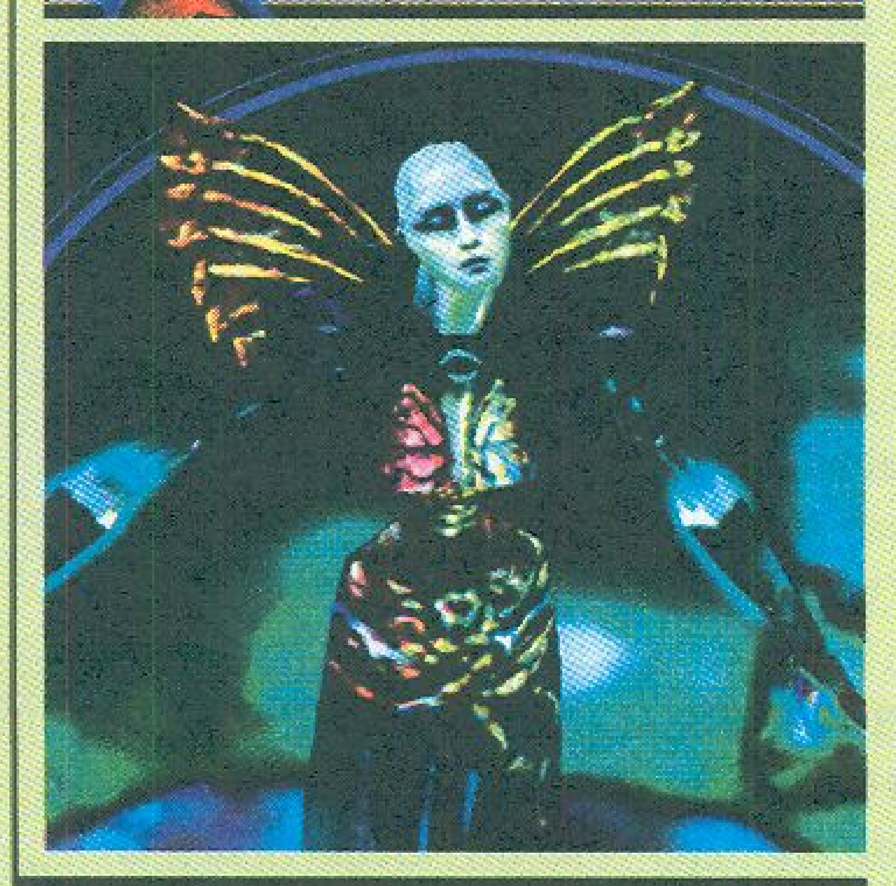
Наш Каин перемещается точно так же, как в Диабло. Заруливая мышкой, ходим взад-вперед, собираем барахло, беседуем с другой бесцельно слоняющейся по уровням публикой. Окружающий мир насыщен крайне

Не надо забывать, что основная масса врагов обладает ужасными психическими способностями, так что обычные пули им нипочем. Для того чтобы их забить, надо упорно тренировать свои собственные ментальные способности, осваивать новую технику, а уже потом умело применять их по окружающим.









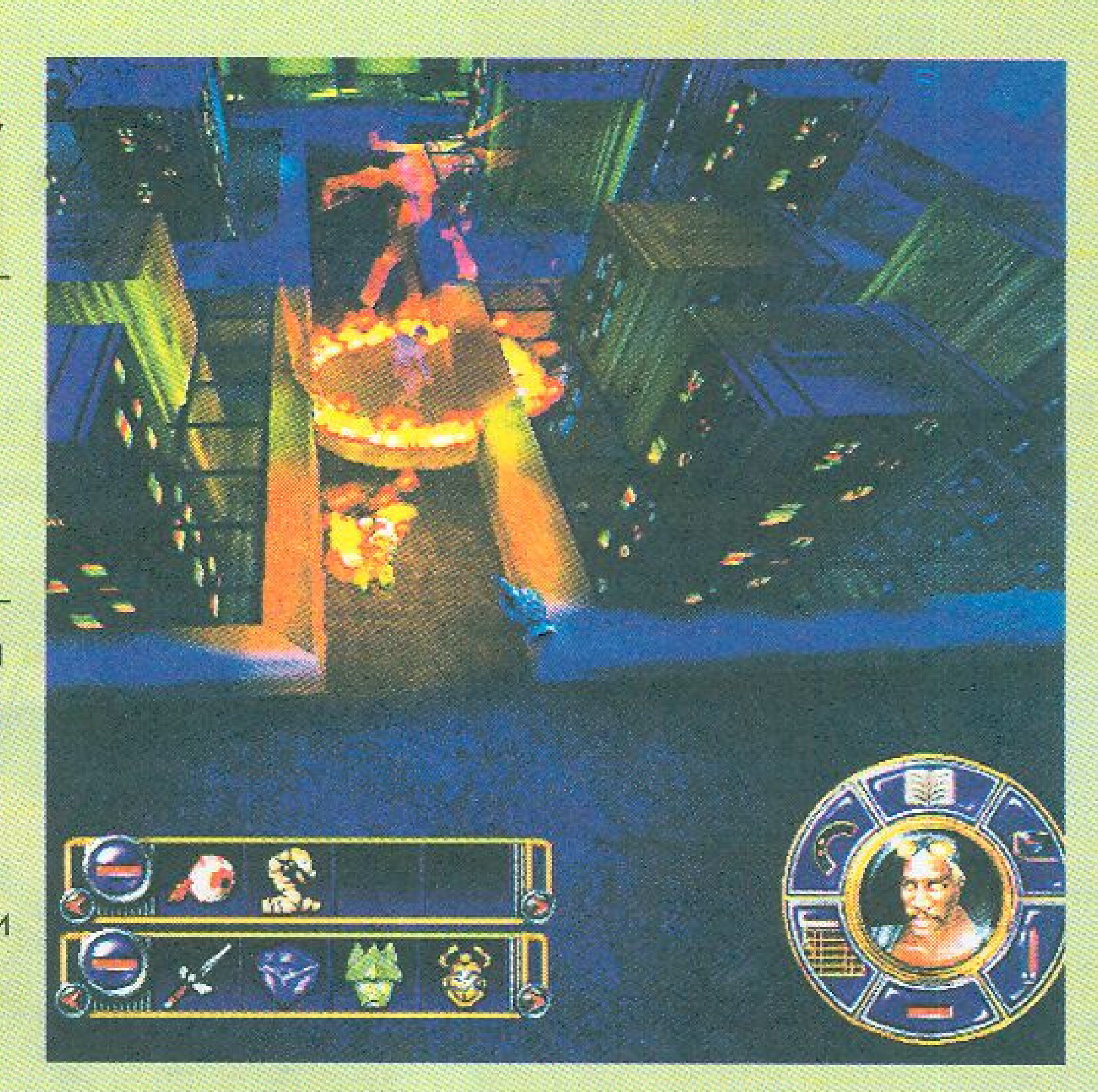
реалистичными объектами, реалистично же отзывающимися на наши воздействия. Например, у героя всегда при себе сотовая труба, через которую он получает задания от руководства. Как старый опер, я не могу не порадоваться такой вопиющей глупости и незнанию основ конспирации. А для того, чтобы развести кого-нибудь на базар, можно действовать по нескольким направлениям: надавать по роже, сунуть в нос ствол или показать свой значок. Как меня учил мой наставник, если сразу вынешь ксиву — будь готов к тому, что два предыдущих действия применят к тебе. Не знаю, как там у них в Америке, а у нас с этим надо поосторожнее.

Но и вольной в Sanity особо не поразмахиваешь, это тебе не **Kingpin**. Не надо забывать, что основная масса врагов обладает ужасными психическими способностями, так что обычные пули им нипочем. Для того чтобы их забить, надо упорно тренировать свои собственные ментальные способности, осваивать новую технику, а уже потом умело применять их по окружающим. Вся игра как раз вокруг этих способностей и закручена, именно они позволяют герою грамотно драться, решать загадки и проникать в недосягаемые обычными способами места.

В начале игры герою доступны только врожденные пирокинетические способности, но по ходу поисков и общения с такими же психбольными способности изрядно поокрепнут, позволяя швырять файерболы, душить врага горящими руками, устанавливать защитные огненные стены и даже вызывать демонов для натравливания их на обидчиков. А понемногу станут доступны и другие, еще более смертоносные фичи. Врагов на данный момент предполагается ввести примерно десяток. Каждый из них наделен своими, сугубо индивидуальными особенностями, отражающими состояние мозгов и культурный уровень негодяя. Скажем, специалист в области религии вуду может вызывать орды зомби и накладывать заклинания смерти, профессор еще-тех-наук швыряется энергетическими разрядами, специалист-египтолог чуть что зовет на помощь стадо кровожадных мумий, а ненормальный хакер наповал разит цифровыми молниями, как всякому уважающему себя хакеру и положено. Вполне вероятно, что каждый из них сможет тебя чему-то научить, после чего все эти способности можно будет таскать с собой по всем остальным уровням.

Тут есть один тонкий момент: способностями никак нельзя пользоваться налево-направо, выжигая местность и устраивая всеобщий геноцид. Для определения текущих возможностей на экране есть полосочка, отображающая состояние психического здоровья, той самой sanity, которая стоит в названии. Как только полосочка сойдет на нет, у героя съезжает башня, и он начинает буянить, валя всех и сокрушая все вокруг без разбора. Управлять им в это время практически невозможно. А если он еще и совсем распояшется, то башка героя сперва раздувается, а потом мясисто так взрывается. Головы нет, задание не выполнено, начинай сначала. Так что усилия следует соразмерять, а если удалось выжить после припадка, то необходимо где-нибудь притаиться и прийти в себя.

Что касательно искусственного интеллекта, то меня уже терзают смутные сомнения. Более по-



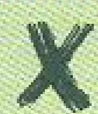
зорно-тупых монстров, чем в Бладе 2, я за последнее время не видел нигде. После выхода игры времени прошло уже достаточно, но улучшений не видать до сих пор (это имея в виду патчи).

Играть можно будет одному, кооперативно и друг против друга. При кооперативном нападении на монстров автоматически возрастут их убойные и защитные качества, поэтому даже толпой завалить негодяев будет совсем не просто. Кстати, это отличительная черта всех монолитовских игр — жуткая сложность прохождения. Попробуйте любой из двух Blood'ов на «харде» — мало не покажется. Кстати, все те же изверги из Монолита первые намеревались придать монстрам способность в случае получения смертельных ран убегать и жрать наши аптечки, но потом они (изверги, не монстры) почему-то передумали. Но и без этого за сложность прохождения можно не переживать. И монстры враз озвереют, и загадки усложнятся несказанно.

Дэсматч предоставит пару режимов. В первом мы изначально получим кучу психических способностей точно так же, как в дэсматче от Монолита. Такая игра в чем-то напоминает **Magic: The Gathering**, где всем сразу выдается на руки колода заклинаний. Тут уже все зависит от игрока, кому и каким заклинанием сподручнее закатать в рыло. А во втором режиме дэсматча все попадают на уровень «голыми» и бегают за павер-апсами, то есть все, как у людей.

Монолит утверждает, что в Sanity поприсутствует возможность внедрения новых самодельных заклинаний без каких бы то ни было патчей. Да и сами они будут постоянно выкладывать на свой сайт свеженькие заклинания для любителей. Кроме того, отдельные особо крутые заклинания будут выдаваться в личное пользование только победителям соревнований.

Ну, а на пока еще, кроме сюжета и картинок, обсуждать нечего. Пока нет ни готовых уровней, ни искусственного интеллекта, ни чего-либо, достойного показа.



Discworld Noir

Как хорошо, что вы черный и плоский!

Артемий Олли

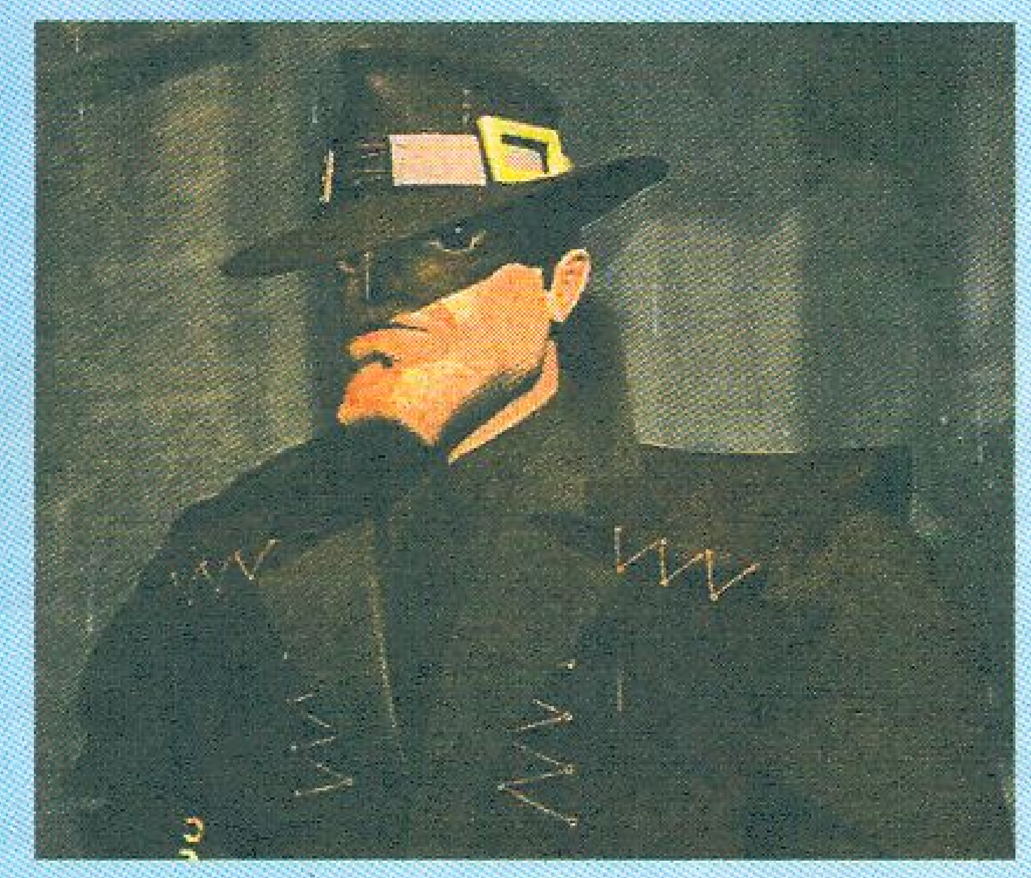
Категория
Adventure

Разработчик
Perfect Entertainment

Издатель
GT Interactive

Координаты
www.perfect-entertainment.co.uk

Ожидается
Весна '99





Больше всего Анк-Морпорк напоминает беспорядочно расползшуюся дугу блевотины перед работающей всю ночь забегаловкой истории. Кстати, та штука, что болтается над входом, вовсе не вывеска. Назвав заведение «Головой Тролля», хозяева решили не мелочиться.

Мда... живописное место действия избрали в **Perfect Entertainment** для третьей игры по Плоскому Миру Терри Пратчетта. Если кто вспомнил две предыдущие, красочные такие, мультяшные и все из себя магические, пусть глубоко вздохнет и похоронит воспоминания на полочке со старыми сидюками. **Discworld Noir** — совсем иного рода штучка.

Первый сыщик в стиле фэнтези

Гражданин Льютон, б.у. городской стражник, был уволен за взятку и по сему поводу заделался первым частным детективом на Диске. И для начала попробовал утопить тоску по цивилизованной полицейской, то бишь стражнической службе, в бурных пойлах ближайшего кабака. Получилось, прямо скажем, неудачно. Возвращается он в офис, голова болит, а там его уже поджидает ослепительная блондинка из тех, чьи глаза загораются, если посветить ей в ухо фонариком. А за корсажем у сей смертельно-прекрасной красотки типа Марлен Дитрих припасено дело как бы о розыске пропавшего любовника.

Осталось взглянуть на скриновые пейзажики да портреты: по всем признакам, это классический «черный» детектив типа «Мальтийского Сокола», «Касабланки» или «Смертельного поцелуя». Ну, в самом крайнем случае, пародия на них. Как-никак, дело происходит

Driver

Водила под прикрытием

Арсений Иванов



Категория
Автосимулятор

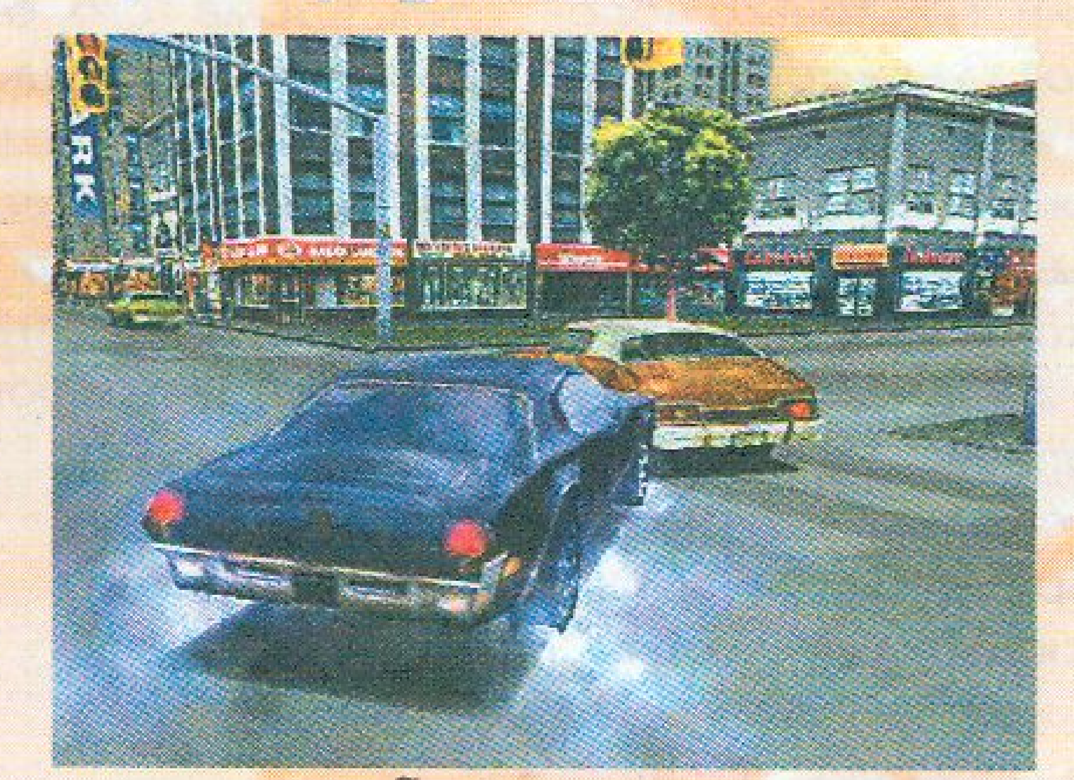
Разработчик
Reflections Studios

Издатель
GT Interactive

Координаты
хз

Ожидается
Сентябрь '99

Думаю, вы уже прочли в графе «Категория», что игра относится к жанру автосимуляторов. Забудьте — это не автосимулятор, просто неохота была придумывать к ней подходящее определение.



В **Driver**, которому уже сейчас многие прочат колоссальный успех в продажах и вообще догробовую любовь играющего народа, вам придется не столько проявлять и оттачивать свои навыки виртуального водителя, сколько выполнять миссии в городских условиях. Нечто типа **Interstate'76**, только глубоко гражданской ориентации, и нечто типа **Grand Theft Auto**, только не настолько криминальное и совсем в другой графической обработке.

Теперь то же самое, но в деталях. Вы — полицейский семидесятых годов, работающий «под прикрытием». Поселившись в мотеле, вы беретесь за поручения, связанные с ездой по городу на собственном автомобиле. Ваша конечная цель — всякий раз проявляя свою готовность взяться за любую, пусть даже самую нелицеприятную работенку, выйти на преступную бандитскую шайку, которую затем сдать полиции. Миссий заготовлено 44 штуки, причем каждый раз вам на выбор предлагается альтернатива из двух-трех. Для того чтобы записать Driver в длинный список пройденных вами игр, достаточно выполнить всего 25. В миссиях вам могут предложить перевезти некий ценный груз с места на место. Или забрать некоего дородного человечка в дорогом костюмчике у Эмпайр Стейт Билдинга и прокатить его так, чтоб он потом неделю под себя ходил от страха. Или украсть полицейскую тачку и

на «Диске, покоящемся на спинах четырех слонов, которые стоят на панцире медленно ползущей через космическое пространство гигантской черепахи.»

В черном-черном городе...

Изданный Анк-Морпоркской Гильдией купцов буклет «Добро пожаловаться в Анк-Морпорк горад тысичи сюрпризов» описывает часть старого Морпорка, известную под названием Тени, как «проникнутую народными духами сеть древних жывалисных периулков, где за каждым углом таяца взбуждающие приключения и часто слышаца традиццыонные уличные крики прежних времен». Иными словами, вас предупредили.

В здравом уме и твердой памяти в такое замечательное место, где каждый отброс — настоящий отброс (клеймо ставить некуда), лучше не соваться. Но надо же частному детективу где-то взять хоть какие-нибудь вещдоки.

Вот, кстати, мы и до геймплея добрались. Собирать большей частью придется не предметы, а улики, то есть трепаться с кем ни попадя. Тут, как назло, случается простор и нелинейность: вместо ограниченного набора заранее заданных тем, говорить можно обо всех ранее встреченных объектах, персонажах или событиях. Полная свобода увести расследование в любом идиотском направлении.

Не каждый знает обо всем, что вам по игре встретилось, а коли знает, так не обязательно захочет выложить всю правду первому встречному сыщику. Вот и решай, кому поверить хотя бы для начала, а кого сразу же выводить на чистую воду. На крайняк, вас просто пошлют или попытаются зарезать, если вы отправитесь ТУДА недостаточно быстро. Мелочь, а приятно.

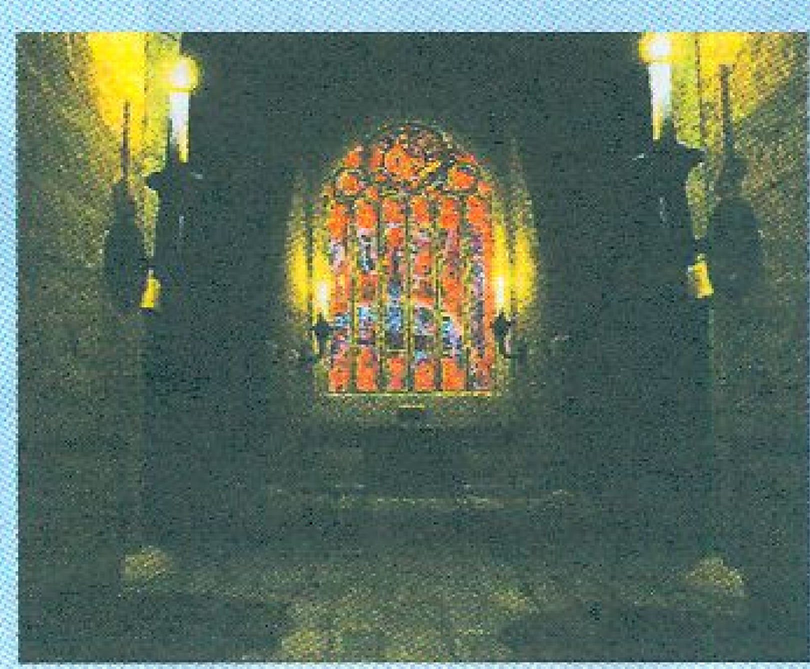
Как и положено в детективах-нуариках, каждая улика уводит все дальше и дальше и во все более чудесные стороны. Их (улики), конечно, можно исследовать (хоть все!), но потом круг начнет постепенно сужаться, и хваленая нелинейность закончится одним-единственным нормальным (это когда вас все-таки не убили) финалом.

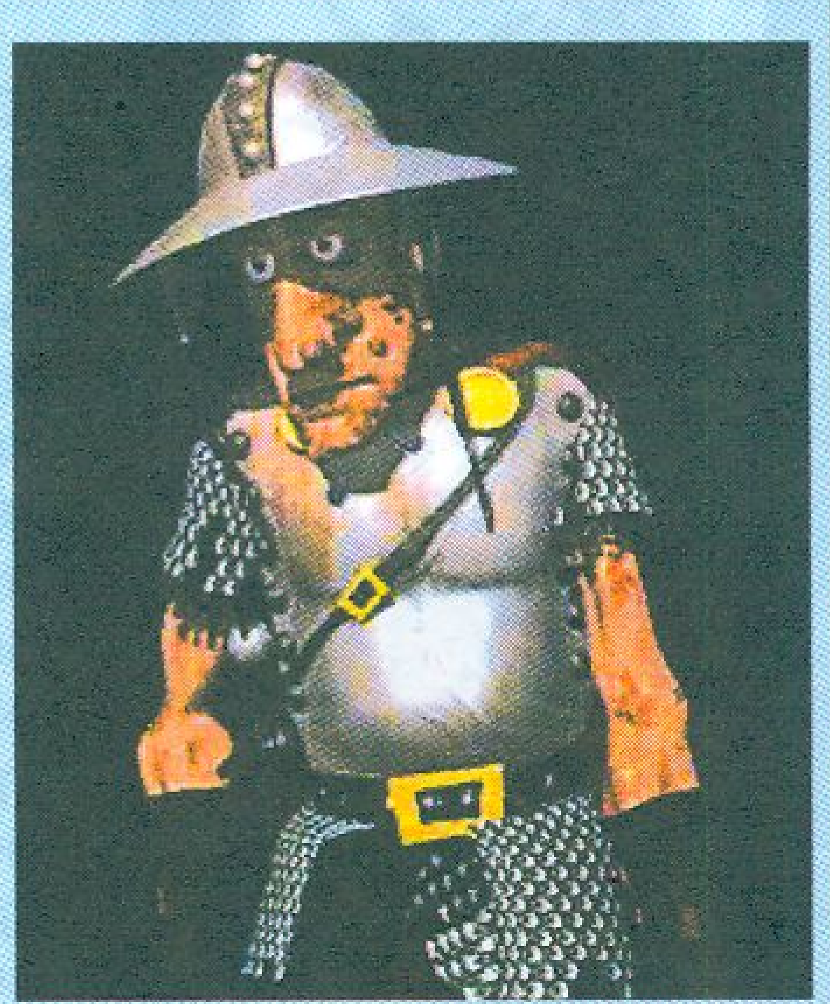
Больше ничего особо оригинального не ожидается: пришел в локацию, потусовался немного, и можно отправляться дальше. Ни тебе погонь, ни стрельбы — разве что совсем немножко.

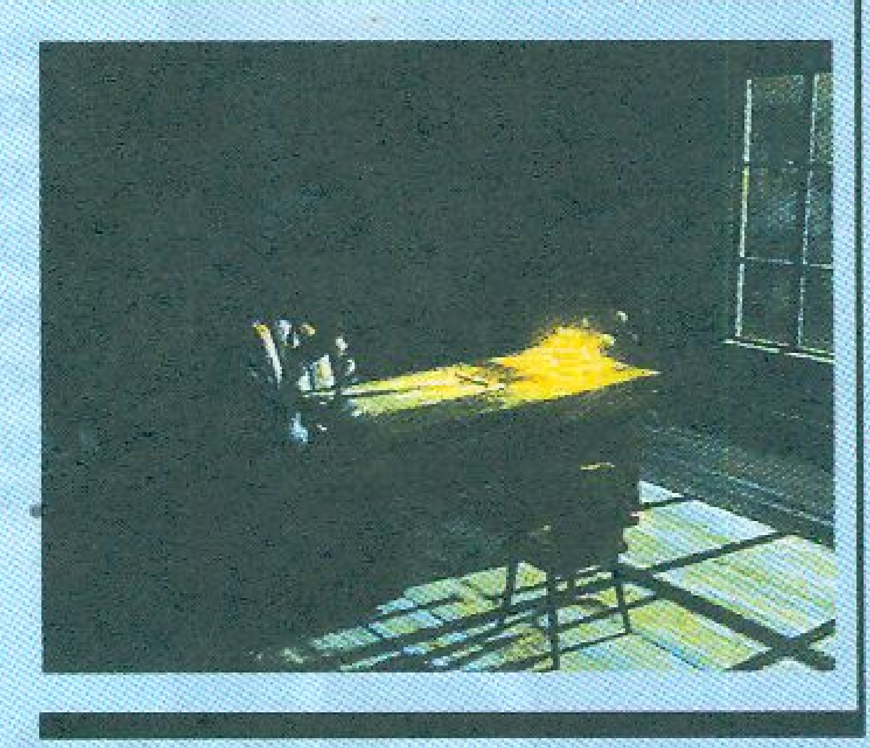
3D-мрак и Терри Пратчетт

Ну, как это все выглядит, писать не буду — по скринам и так понятно, что персонажи и декорации отрисованы в 3D. Сам Льютон, кстати, единственная персона, анимированная в реальном времени а-ля **Quake**. Остальные так, склеены заранее.

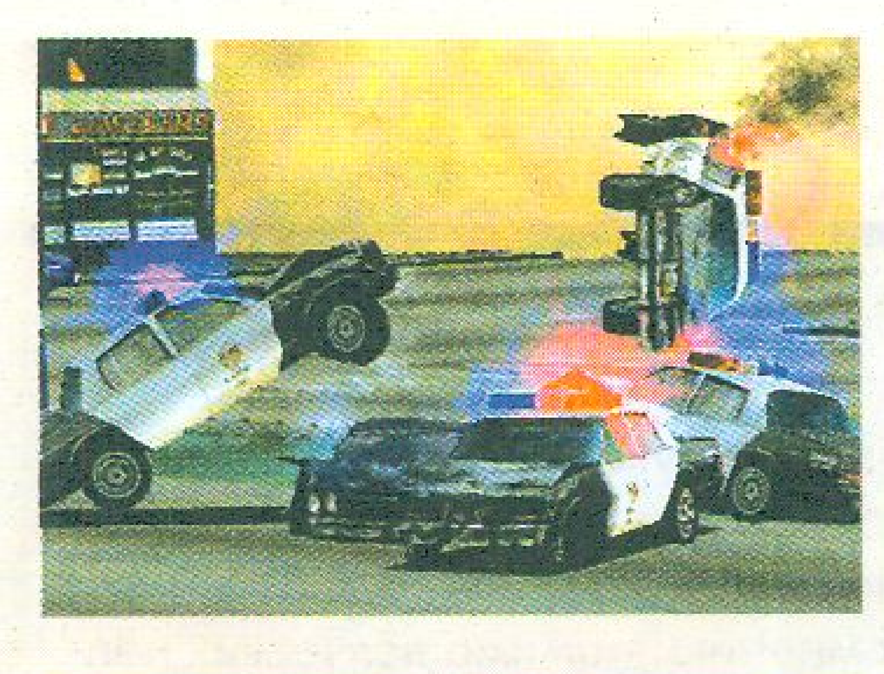
И, наконец, последнее: Терри Пратчетт тут и не ночевал. В смысле, сценарий сочинили в **Perfect Entertainment** без его участия. Сам мэтр только прочел готовенькое, слегка удобрил шутками да одобрил в целом, высказавшись, «что раз уж эти ребята делали две первые игры и насобачились улавливать прелести «светлой стороны диска», так почему бы им ни ухватить и ту дрянь, которой обросла темная.» Позволил, короче, компьютерщикам родить Льютона. Вот и славно, трам-пам-пам. Выход вроде бы был назначен на март, но сервер разработчиков последнее время делает вид, что там у них все умерли. Похоже, игрушка появится только к началу лета, да и то в лучшем случае.

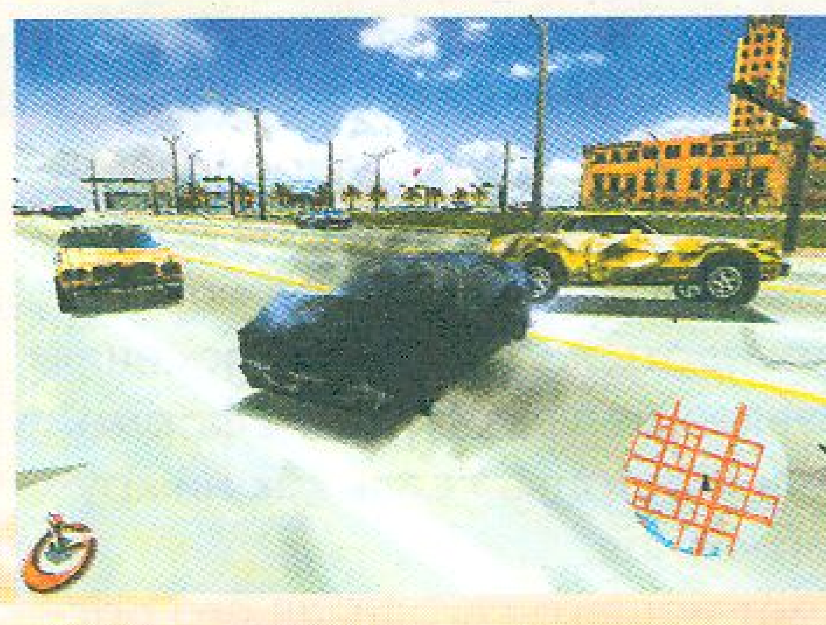


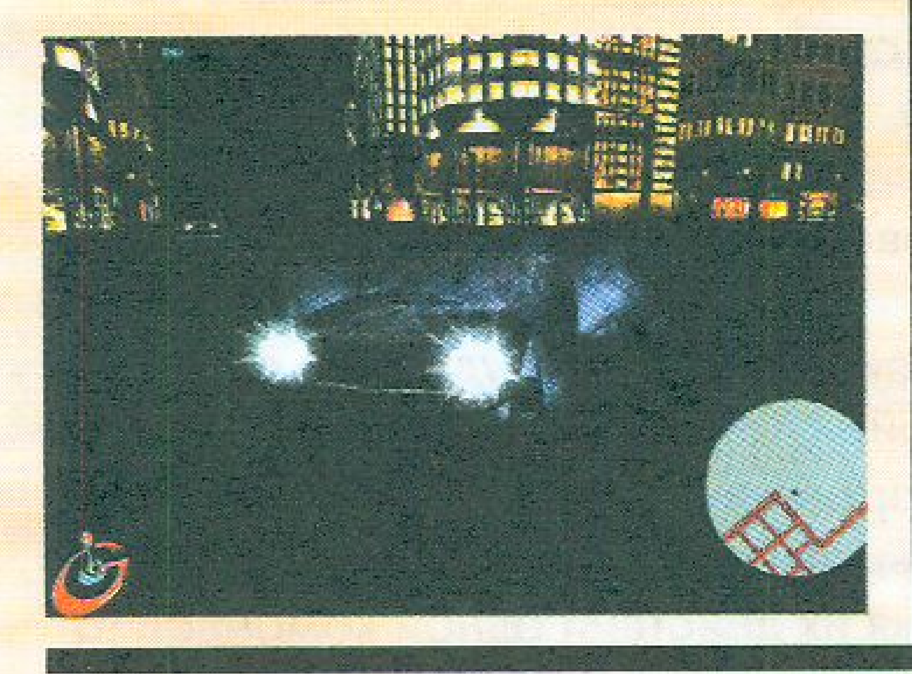












доставить ее в гаражи на окраине города. Или проследить, куда поедет эта модная дама на своей спортивной тарантайке. Или заставить прибиться к обочине такую-то машину на таком-то участке шоссе. Или... Или. И еще много чего.

Реализм в **Driver** присутствует, но не автосимуляторского толка. Управление скорее аркадное, тут даже спидометра нет — будете на глазок определяться, насколько быстро едете. Названия машин переврaны, так как разработчики по своим причинам не стали добиваться у автокомпаний разрешений на использование их торговых марок; характеристики автомашин соответствовать реальным прототипам будут, но минимально. Зато города вас ждут самые настоящие: готовьтесь прокатиться по улицам Сан-Франциско и Майами, смоделированным пусть и не ноль в ноль, но в общих чертах очень даже близко к оригиналам. И движение на улицах окажется самым что ни есть всамделишным: не будете, как все, стоять на светофорах и вообще выполнять правила уличного движения — будете, как последний дурак, удирать от местных американских гаишников.

Планировать свои действия, как уже говорилось, вы станете из мотеля. Мотель — это интерфейсный экран. На нем присутствуют три вещи: телефон-факс, телевизор-видеомагнитофон и инструментарий. Первый, то есть факсотелефон, несет в себе две важные функции: через него приходит информация о новых миссиях, и через него вы узнаете о новых автомашинах, периодически появляющихся в продаже у вашего скряги-дилера. Телевизор с видаком позволяют, при наличии изрядного творческого зуда, составить собственный как бы фильм, повырезав нравящиеся вам фрагменты из роликов, в которых запечатлена ваша героическая езда по городу. А инструментарий — это системные опции.

Новые автомашины вы покупаете за деньги, заработанные на выполнении миссий. Всего автомашин ожидается 14 экземплярчиков. Все — стилизованные под семидесятые, как оно и должно быть по игровой концепции. Все — приближенные к некоторым жизненным реалиям: например, при столкновениях они будут нести повреждения.

Графически **Driver** находится на нейтральном уровне: это не гениально, это не блевотно, это средне, но при наличии увлекательного геймплея этого будет достаточно.

Осталось добавить, что, помимо системы миссий, несомненно являющейся первоосновной, в **Driver** будет еще 4 режима: практика, свободное вождение, гонка по чекпоинтам и «выживание». Последний режим является большим куском прикола: вы должны доехать из района А в район Б при условии, что за вами гонится вся полиция города. Режим специально для тех, кому уж оченно приспичит порезвиться.

Хорошая игра должна получиться. Ждите.

Кстати, предыдущей игрой разработчиков из **Reflections Studios** была **Destruction Derby**. Это вам напоследок.

Rune

Норвежский Конан по имени Рагнар

Артемий Олли



Категория
3D action

Разработчик
Epic Games / Human Head Studios

Издатель
Gathering of Developers

Ожидается
Лето 2000 года

Когда викингу требуется выяснить, кто пожег его родную хату, он берет боевой топор, деревянный щит, одевает шкуру и отправляется искать главного злодея, чтобы как следует понять, что у того внутри. И тут уж лучше ему не попадаться. Это, конечно, не берсерк, но гномы предпочитают как можно быстрее закопаться под землю и поглубже, а каждый второй тролль немного жалеет, что не родился цветочком во-он на той высокой горе. Прочие чудовища, составляющие национальную гордость Скандинавских стран, срочно претендуют на статус мифологических и стараются под этим соусом скрыться. Как, хотите стать викингом?

Рунический Рагнар

Добро пожаловать в темные века, когда темные викинги правили миром, тоже по большей части темным и холодным. Тьфу, запутался, я хотел сказать — в игру **Rune**, главный герой которой как раз такой вот темный викинг без страха и упрека. Молодой, чрезвычайно активный, весь в 3D и от третьего лица. А зовут его Рагнар (ласково — Рагнарек).

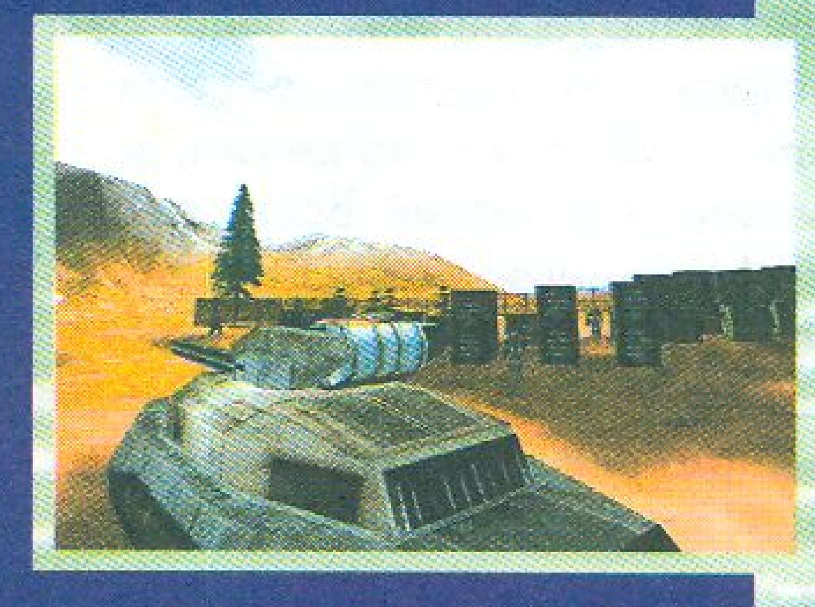
В апреле '98 **Human Head** начала проект под таким названием, крутую 3D-action по мотивам Скандинавской мифологии, и даже успела что-то такое написать. Но тут подвернулись **Epic Games**, страшно собой гордые, потому как только что издали **Unreal** и как раз примеряли его движок во все встречные дыры. Попробовали — подошло. Human Head получила доступ к самоновейшей & всей будущей анреальской технологии и радостно засела переписывать Рагнара в Руну («так таинственнее»), а сроки выпуска передвинулись на лето 2000 года.

Программисты не нарадуются — «такая гибкость в теле образовалась, такие красоты, такая скорость... Сейчас как напишем открытые пространства с пещерами, как запустим полную интерактивность окружения!». Верю, напишут, запустят — среди программеров и художников Human Head

Shock Troopers

Три Дэ про Два Кэ

2poisonS



Категория
3D RTS

Разработчик
Cauldron

Издатель
хз

Координаты
www.cauldron.sk

Ожидается
раньше, чем 2000

Какой обязана быть современная стратегия, чтобы мочь рассчитывать на пользование широких карманов игроковской публики? Ответ на этот животрепещущий вопрос бесхитростен и наивен: а) реалтаймовой, б) трехмерной и в) интересной/играбельной/сбалансированной. Последний пункт наименее важен, поскольку пользователи, уже опустошившие свои широкие (или не очень широкие) карманы на коробку с заветной надписью «3D real-time strategy», могут сколь угодно долго возмущаться по поводу занудного геймплея, непродуманного интерфейса, тупейшего AI и прочих досадных мелочей. Разработчикам все это будет глубоко до лампочки накаливания им. В.И. Ленина aka Ильич. Бум RTS плавно перетек в бум 3D RTS, и если уж на коробке стоит эта магическая аббревиатура, то... впрочем, я повторяюсь.

Конец света наступит от жука. Жука 2000!

В Словакии люди, видимо, всерьез обеспокоились проблемой Bug Y2K (кто не знает, что означают эти буквы и цифры, см. **X** №1). По их мнению, помимо всяческих неприятностей с запуском Windows, ожидаются неприятности с запуском ядерных ракет, вследствие чего, как несложно догадаться, должна начаться Третья Мировая война. Так вот, эти люди (те, которые в Словакии), не долго думая, собрались в команду разработчиков под названием **Cauldron** и решили поведать нам о своих опасениях с экранов мониторов в развлекательно-игровой форме. А заодно и бабок на этом деле настричь - ведь как ни крути, а 3D RTS, игровина прибыльная.

Так на свет появился предмет нашего сегодняшнего рассмотрения: трехмерная стратегия **Shock Troopers**. Информации пока немного, но того, что имеется, вам для составления впечатления хватит. По мнению авторов, нас ожидают следующие животрепещущие фишаки, фишки и просто фишечки:

– полное трехмерье с каким-то новым чудесным способом управления камерой;

– новые возможности управления юнитами, например, командование с помощью флагов (это как в **Dark Omen**, что ли?), и синхронизация их действий одной командой (а это еще что за...);

Studios аж семь экс-членов Raven Software, личным своим участием породивших Heretic и Hexen.

Что же это будет...
Ну и что же это будет? У меня сложилось впечатление, что разработчики еще сами не знают. И забыли договориться, о чем они будут врать. Вот, например, один (**Тим Геррицен**, бизнес директор Human Head, между прочим) говорит про чудненький баланс экшэна с адвенчуром, а остальные хором вопят, что комбат, комбат у них на первом месте! И никаких луков-арбалетов, одни топоры, да на худой конец — столы со стульями, в особом режиме «taverna deathmatch».
Одни расхваливают полноценную одиночную игру с сюжетом как в голливудском фильме про Конана, а другие считают, что к 2000 году игры на одного вообще запретят, и распинаются про «несколько мультиплейерных уровней как кампанейских, так и смертомордобийственных».
Про монстров-противников опять-таки врут самое разное: то у них гномы хорошие и союзники, то наоборот — главные гады. Про драконов что-то наплели, а откуда, спрашивается, драконы в Норвегии девятого века? Тем более в такой, где «Скандинавские боги ведут себя так, как в мифах»? Кому поверить бедному Артемию? Скринов нету, одни эскизы — что же тут поделаешь!?

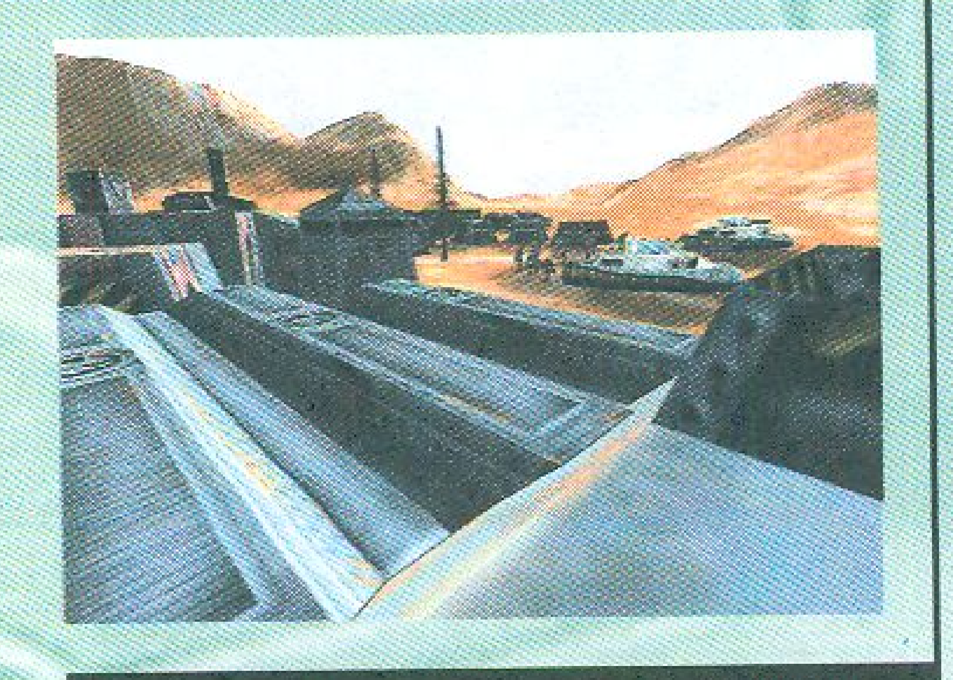
Три веселых кнопки
Зато с интерфейсом дело прояснилось. Была такая старинная, скроллируемая в бок игруля от бабы Сеги — **Golden Axe**. Тоже в скандинавском колорите. Управлялись с ней в три клавиши — атака, прыжок и бег (ну, не считая серенькых стрелок). Так вот, продвинутые игроки ухитрялись так их комбинировать, что я, простой топтатель клавиатуры, просто диву давался, глядя на все кульбиты, в которые они загоняли своего спрайтового викинга. Теперь интересное: сами разработчики упоминают сей почти доисторический шедевр, чья древность сравнима с возрастом младшей Эдды, в качестве примера интерфейса, похожего на интерфейс Rune! Упоминают, но тут же начинают отпираться, дескать, «у нас и камера подвижная, и кнопок больше, да как вы посмели сравнивать НАШЕ 3D с вашим 2d, да где наш топор...». А помоему, Штирлиц, ширинку надо было застегивать; «Golden Axe» ваш топор называется, **«Virtua Fighter»**, в крайнем случае. Чего нервничать? Ну, подумаешь, будут кнопки, отвечающие за элементарные движения, ну, придется составлять из них всю хореографию вашего мужика с топором.
С кем не бывает...

Итого: «Горячий комбат со льдом северной мифологии» к 2000 году. Не подгорело бы блюдо от затяжной готовки... И, во имя Одина, дайте хоть один нормальный скрин!

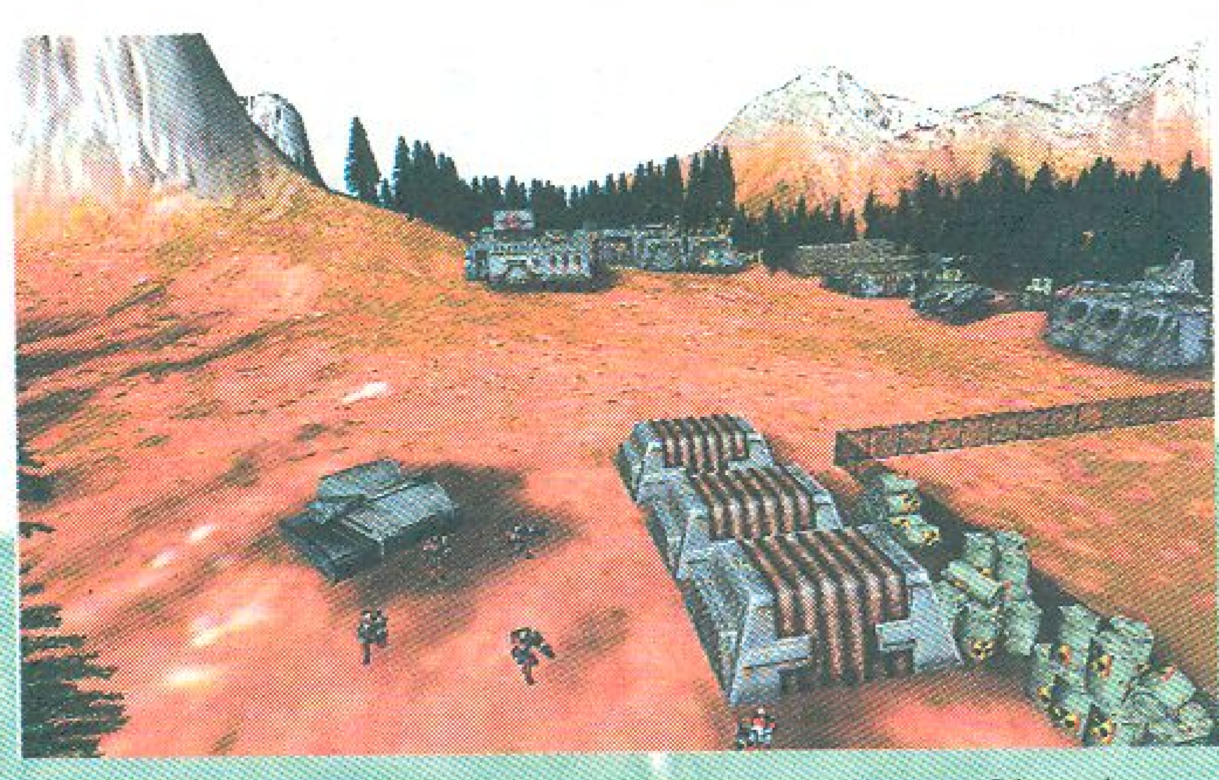
Ну и что же это будет? У меня сложилось впечатление, что разработчики еще сами не знают. И забыли договориться, о чем они будут врать.



На самом деле вместо всей этой дребедени ребята из Cauldron могли бы просто написать: «Мы занимаемся разработкой трехмерной стратегии в реальном времени, такой, какие сейчас делают многие смекалистые игроделатели.» И все всем было бы ясно.



– детализация текстур и разрешение экрана, зависящие от конфигурации компьютера (вот это да! А громкость звука, наверное, будет зависеть от угла поворота ручки настройки громкости на колонках?);
– освещение в реальном времени, тени с учетом положения солнца (а приливы и отливы, видимо, с учетом положения луны);
– разнообразие ландшафтов: зеленые равнины, леса, холмы всех мастей, горы (о, Господи, ну как же однообразно оказалось творение Твое! Бедным разработчикам ничего не лезет в голову, кроме лесов, полей и рек. Начиная с **Дюны** и заканчивая почти всем, что есть сейчас в разработке, в самых удачных хитах и в самых отстойных поделках мы всегда видим одно и то же: горы, лаву, равнины, пустыни, холмы и леса. На всех планетах и во все эпохи. Застрелиться можно!);
– одна из сторон конфликта использует юниты на солнечных батареях, что привносит новые возможности использования темного времени суток (докатились... В XXI веке у нас будет техника, которая не работает по ночам. Лучше сражаться на телеге с лошадью, чем на таком танке. И после этого солнечные часы нам кажутся пережитком прошлого!);
– трехмерные модели юнитов (еще одна «новая» фича. Ладно, спасибо и на том, до этого в 3D RTS вставляли такие уродские спрайты (небезызвестный **Wargames**), что смотреть тошно становилось);
– действия игрока могут влиять на последующие миссии (круто! Нелинейность - еще одна неотъемлемая черта современной стратегии.



Так что весь джентльменский набор в Shock Troopers налицо).

С чем вас и поздравляем!
На самом деле вместо всей этой дребедени ребята из Cauldron могли бы просто написать: «Мы занимаемся разработкой трехмерной стратегии в реальном времени, такой, какие сейчас делают многие смекалистые игроделатели.» И все всем было бы ясно. На сегодняшний день Shock Troopers пока предстает именно такой «еще одной 3D RTS» со стандартной графикой (вглядитесь в скриншоты), стандартным набором features и всем остальным. Хотя мало ли, чего не бывает... Может, эти Шоковые Трупы завалят такого монстрюгу, как **Tiberian Sun** (впрочем, конечно, это я хватил... оно хоть и ерунда будет, но вы же все от него все равно затащитесь!). А вообще, поживем-увидим.
Только времени до Y2K остается все меньше и меньше...



BladeMasters



Надо ж какие пошли нынче волшебники! Мало им амулетов со спеллбуками, подавай им мечи булатные, а также прочие режущие и колющие предметы, желательно — артефактные.
За ради сбора понтовой коллекции оружия вот такой моложавый волшебник тире мечемашец отправляется на поиски легендарных магических лезвий. В период похода к нему присоединяются другие герои, к любителям холодного оружия себя причисляющие. Как результат, нам придется гонять мышой не одного, а трех-четырех персонажей сразу.
Получаем «тактический реалтаймовый комбат», в котором, с одной стороны, участвует упомянутая команда героев, а с другой (как их там называет президент **Ronin Entertainment** товарищ Калани Стрейчер) — «злые существа», в число коих попали мумии, гарпии, сатиры, демоны, а также «их командиры и охранники». Представляете командира мумий? С погонами такого, усатого, с лампасами на штанах? Я — нет, слабо, воображения не хватает.
Дабы проблем с воображением не было — нам (публике) выдали аж три эксклюзивных скрина от игрушки. Что ж, цвета яркие, жизнемер, подложенный полукругом под ноги главному герою, тоже дело хорошее. А вот с полигонами как всегда облажались — вместо персонажей опять гороховый суп какой-то вышел. Ну, может, все дело в том, что это скрины эксклюзивные, а не руки кривые?

Артемий Оппи



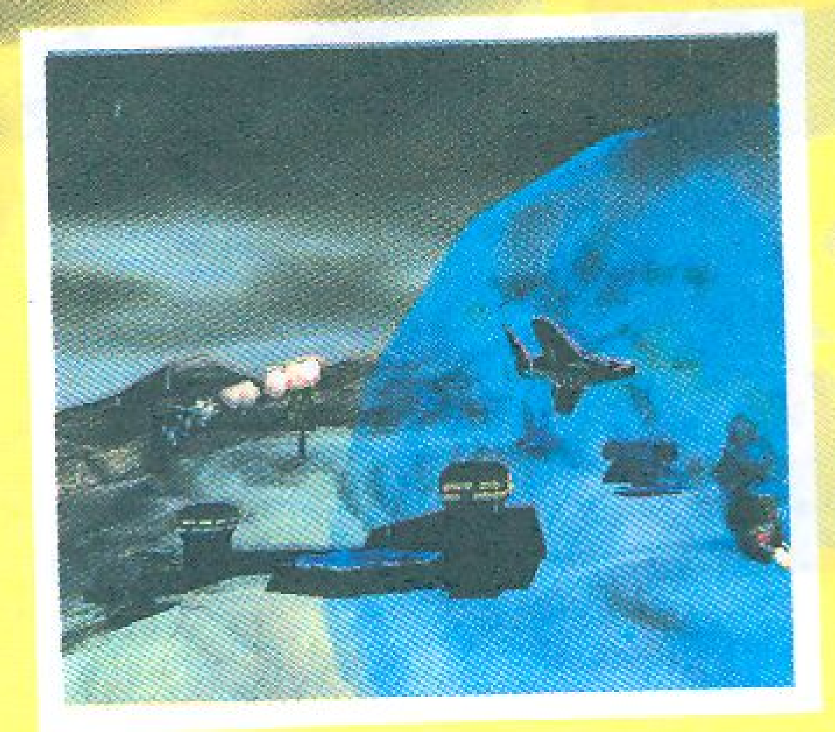
Категория
Action-Adventure-RPG

Разработчик
Ronin Entertainment

Издатель
ищут

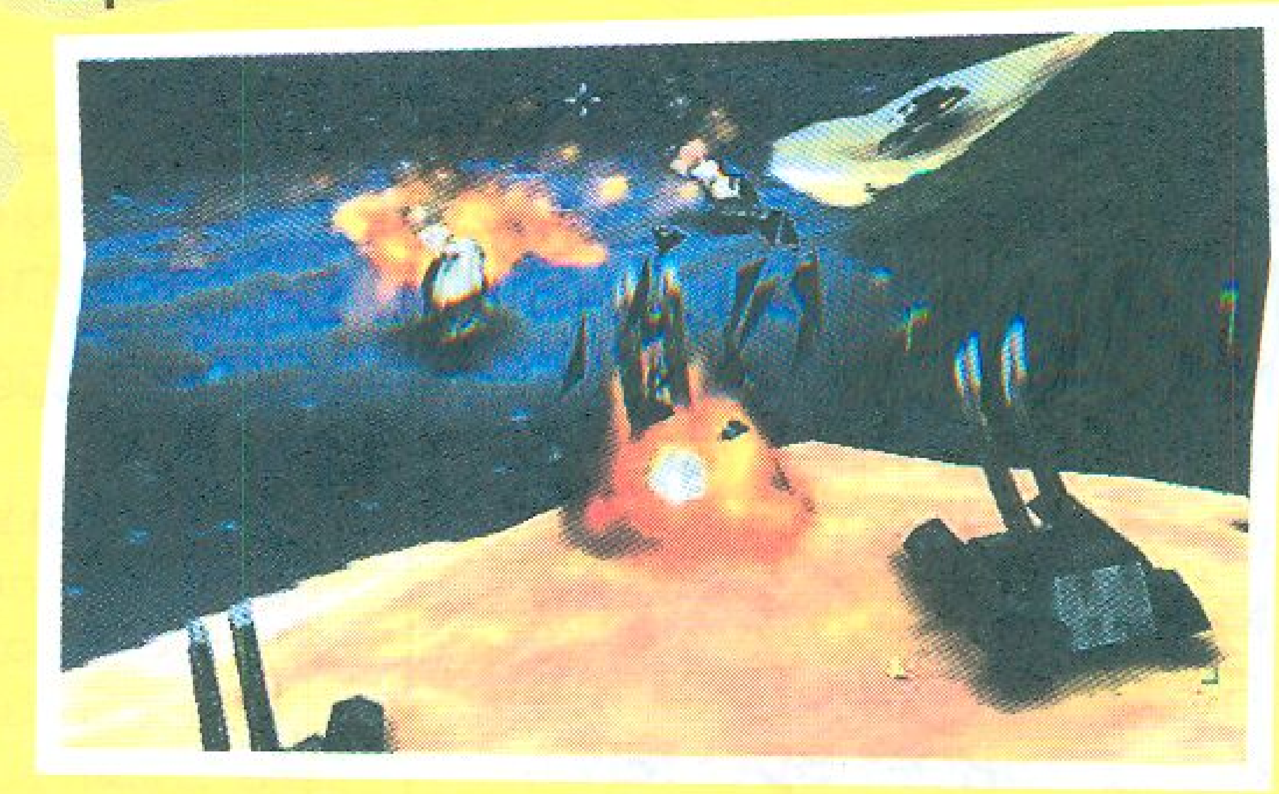
Ожидается
конец года

Fire and Darkness



Стратегию **Fire and Darkness**, номинированную на проходящем сейчас Фестивале Независимых Разработчиков, следует считать уникальной в своем роде, так как делает ее группа пацанов, причем поначалу они ее мастерили исключительно для собственного удовольствия. Это фанатский проект, который совершенно неожиданно обрел всемирную известность — пока что, правда, только в узкопрофессиональных кругах, но и этого уже немало. Почти сказка про Золушку. На сайте пацанов *www.singularity-software.com* F&D *гордо представлена как «футуристическая 3D RTS с продвинутым движком и крутым мультиплейером», и больше ничего не сказано. Гм. Там же можно ска*чать 8-мегабайтный ролик **F&D**, показывающий игру во всей ее красе. Скачал. Посмотрел. Ну да, 3D RTS. Движок неплохой, но графика крайне несимпатичная: однообразные текстуры на холмистой тридэ поверхности, убогие юниты и такие же постройки; и это все — ни деревца, ни кочки, ни листочка.
Геймплей шустренький такой: камеры туда-сюда шныряют, самолетики летают, танки... тоже, вообще-то, летают. Все вокруг взрывается, какие-то прозрачные полусферы кругом, дымные следы от ракет — одним словом, цирк в 3D. Как этой сумасшедшей круговертью управлять — см. графу «Издатель». Выйдет подзастрявший в разработке трехмерно-стратегический **HomeWorld**, тогда и узнаем.

2poisonS



Категория
3D RTS

Разработчик
Singularity Software

Издатель
полное хз

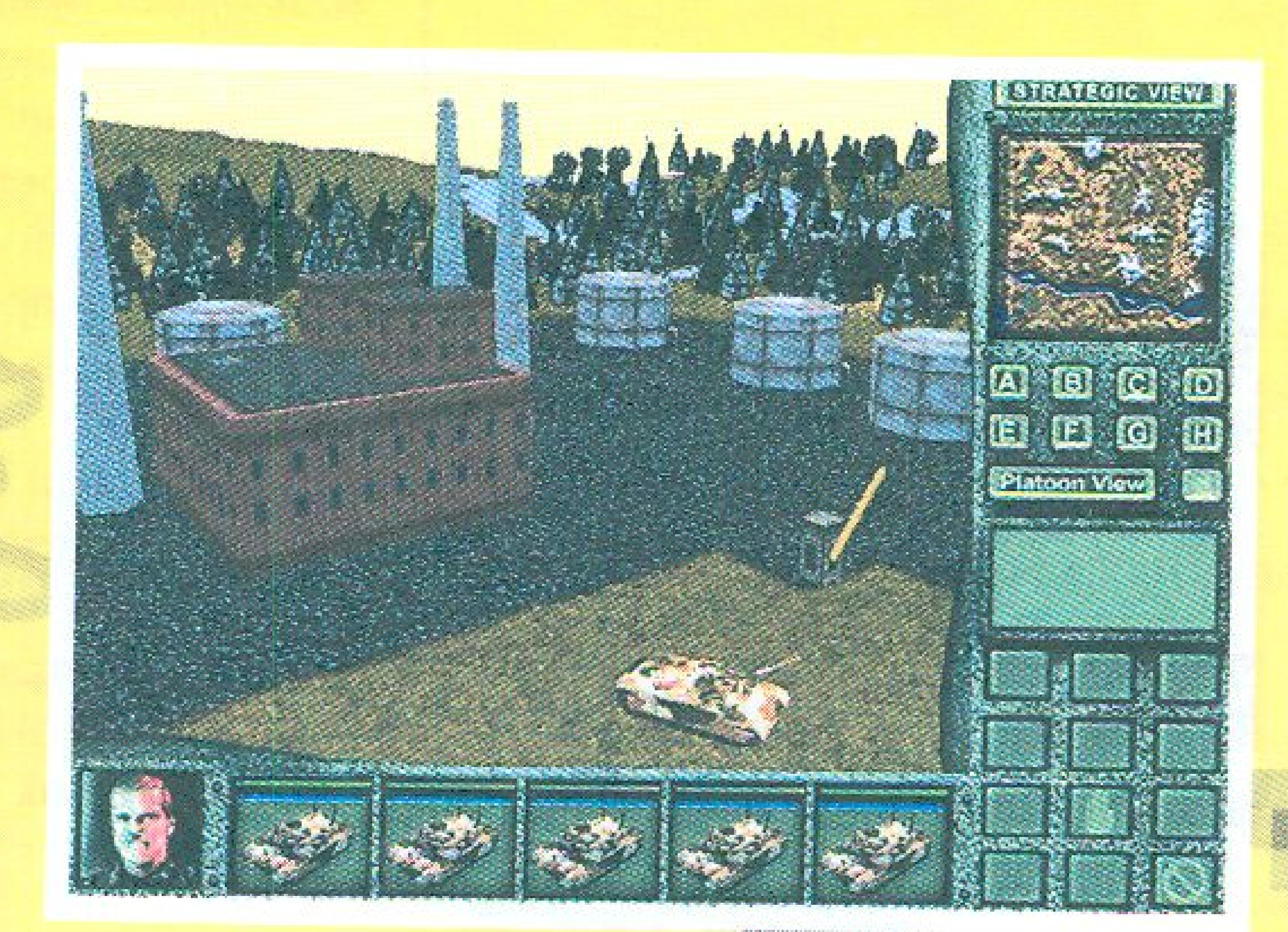
Ожидается
вообще почти готово

Force 21



Перед тем как начать чтение этой статьи, вглядитесь в картинки. Что вы видите? Еще одну 3D RTS с на редкость уродливыми спрайтами, поганейшей графикой и неуклюжим интерфейсом?..
Заблуждаетесь. На самом деле перед нами попытка пооригинальничать. Братки из **Red Storm**, сделавшие **Rainbow Six**, теперь решили воплотить его в стратегической среде. Продолжая шагать по дорожке военного реализма, они ваяют нечто широкомасштабное, что сами характеризуют как «Rainbow Six с вертолетами и танками».
Необычностей в **Force 21** хватает. Например, если раньше в стратегиях мы могли только выделить энное количество юнитов и отдать им какой-либо приказ, то здесь мы имеем четыре уровня командования — отдельные единицы, отделения, взводы и батальоны. То есть можно дать приказ о наступлении одному танку, а можно — сразу целому подразделению, из различных родов войск состоящему. Или другая особенность — элемент случайности. Это когда вы запросите резерв, а вам в зависимости от ситуации дадут либо резерв, либо кукиш с маслом.
Для пущего реализма **Red Storm** пригласили отставного генерала, и он теперь их просвещает в вопросах армейской доктрины, стратегии и тактики современного боя. Теперь бы им еще догадаться пригласить нормального художника, чтоб при виде такой графики на монитор тошнить не начинало...

2poisonS



Категория
Мутированный RTS

Разработчик
Red Storm Entertainment

Издатель
Red Storm Entertainment

Ожидается
хз

Midnight GT Racing

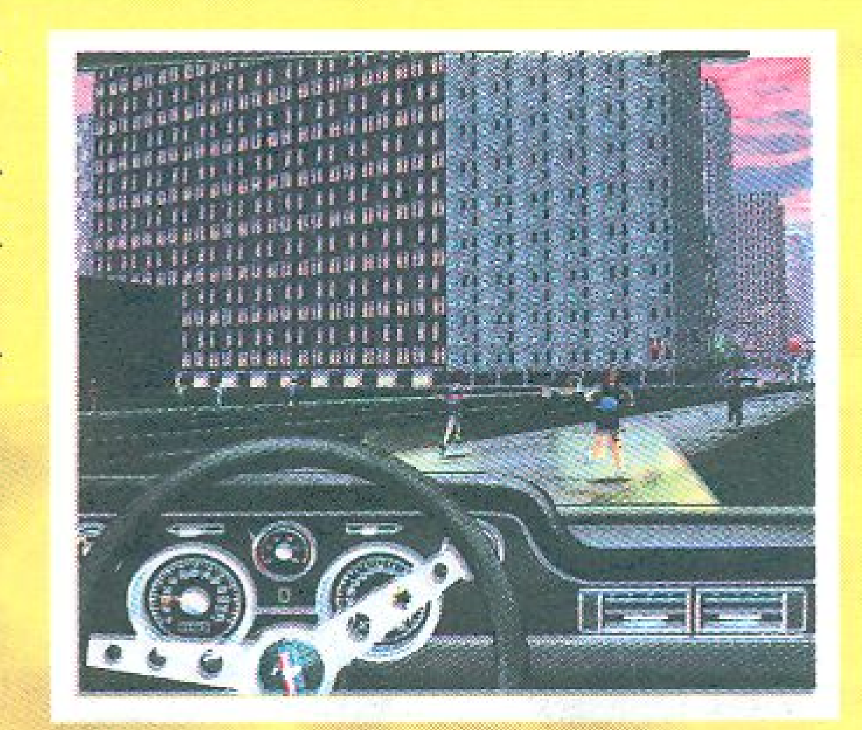
Очень хорошая игра под названием **Grand Turismo**, явившаяся на просторах непризнанного владельцами ПК приставочного авторитета «ПлейСтейшн», стала настоящим бестселлером, не имеющим, как ни странно, аналогов на компьютере. Эти аналоги находятся сейчас в разработке. Одного из них творят авторы небезызвестно-цветастого хита из разряда «подстрели их всех» **Incoming**, исключительно этой игрой и прославившиеся, **Rage**.



Свет — вот козырь творений этой компании, и когда как ни ночью предоставляется беспрецедентный шанс непередаваемо подсветить игрушку и поднять уровень освещения в реальном времени до дискотечных высот.

Однако **Midnight GT Racing** не станет как бы симулятором, то есть аркадой и лишь с красивой графикой. Да, в игре будет аркадный вариант соревнований, дабы утолить скоростную нужду не особо разборчивых в этой части игр стратегов или рпгшников. Серьезная физическая модель настоящих автомобилей, среди которых можно найти родстер BMW M3 или лучшие спортивные образцы японских производителей, непременно будет в игре. А это, как ни крути, атрибут довольно веской заявки на итоговый выпуск проекта серьезных намерений. Машины можно будет по собственному усмотрению настраивать и отлаживать. Благо местный автошоп располагает довольно листастым прейскурантом запчастей общим количеством в 64 штуки. Тайна окутала лишь информацию о трассах **Midnight GT Racing**. Одно ясно, трассы все-таки будут и будут они, естественно, кольцевыми.

Геннадий Рулев



Категория
Автосимулятор

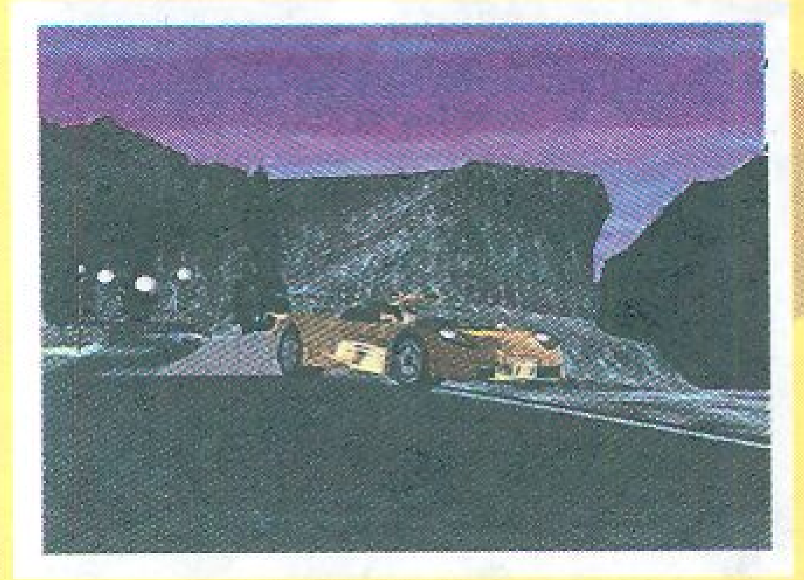
Разработчик
Rage Software

Издатель
Rage Software

Ожидается
Весна '99

Midtown Madness

На этот раз фирменное (форменное) «бешенство» от **Microsoft** перебирается из биг-футов и кроссовых мотоциклов прямиком в сердце американского мегаполиса. В Чикаго. Третья составляющая популярной серии зиждется на принципах, скромно позаимствованных сразу у нескольких игровых произведений: **Interstate '76**, **Carmageddon** и **Streets of SimCity**. С фотографической и архитектурной точностью возводятся сейчас в компьютерной реальности дома, улицы и основные достопримечательности города с индейским названием.



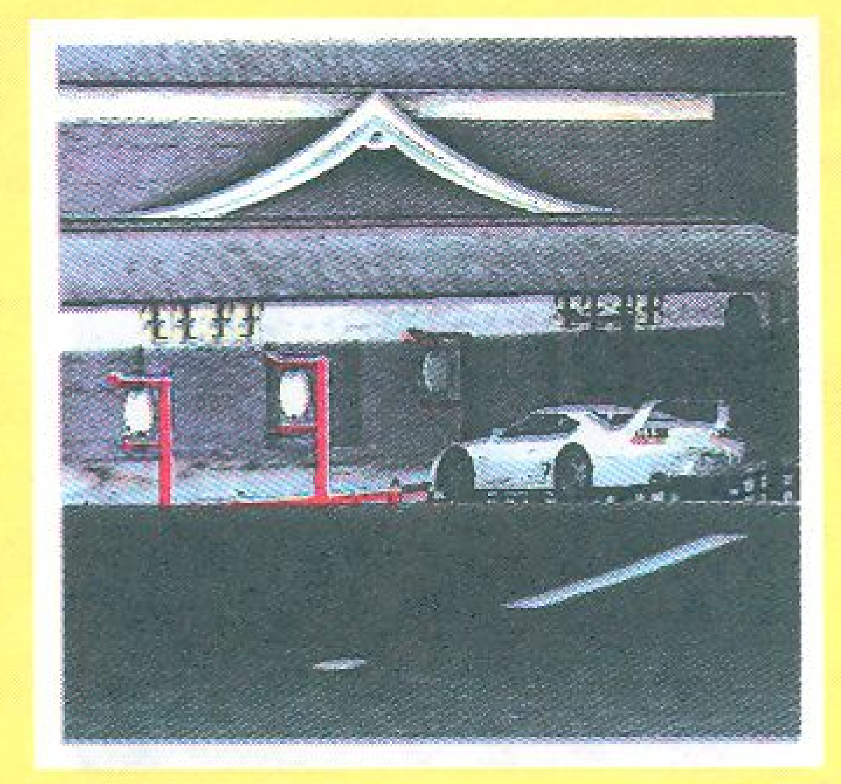
На широких проспектах устанавливаются остановки, светофоры, запускаются по ним автомобили, для порядка все это действо снабжается полицейскими автомашинами, патрулирующими территорию. Всего планируется создать порядка ста километров дорог реального города, уставив их предельно интерактивными объектами, соединив переулками, городскими парками, по которым можно будет реально проехать. И, конечно, в очередной раз будет реализована полнейшая свобода перемещений.

Принцип игры — скоростные заезды по городу, где каждый из участников волен сам избирать себе маршрут. Будут пробки, навязчивые полицейские, даже пешеходы на тротуарах и, конечно же, мирные автолюбители, двигающиеся в строгом соответствии с ПДД. Автомобили вам предоставят всеразличнейшие. Начиная простыми легковушками, заканчивая спортивными купе и даже шестнадцатиколесным грузовиком.

Особенно интересно будет играть по сети с товарищами — так думают авторы.

Графика в **Midtown Madness** будет очень даже на уровне, не подведет и звук.

Геннадий Рулев



Категория
Автоаркада

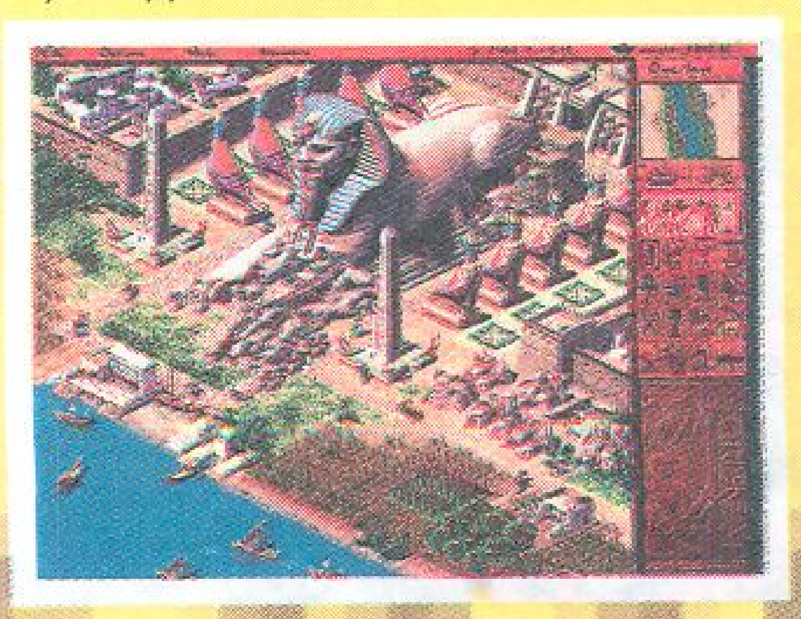
Разработчик
Angel Studios

Издатель
Microsoft

Ожидается
Лето '99

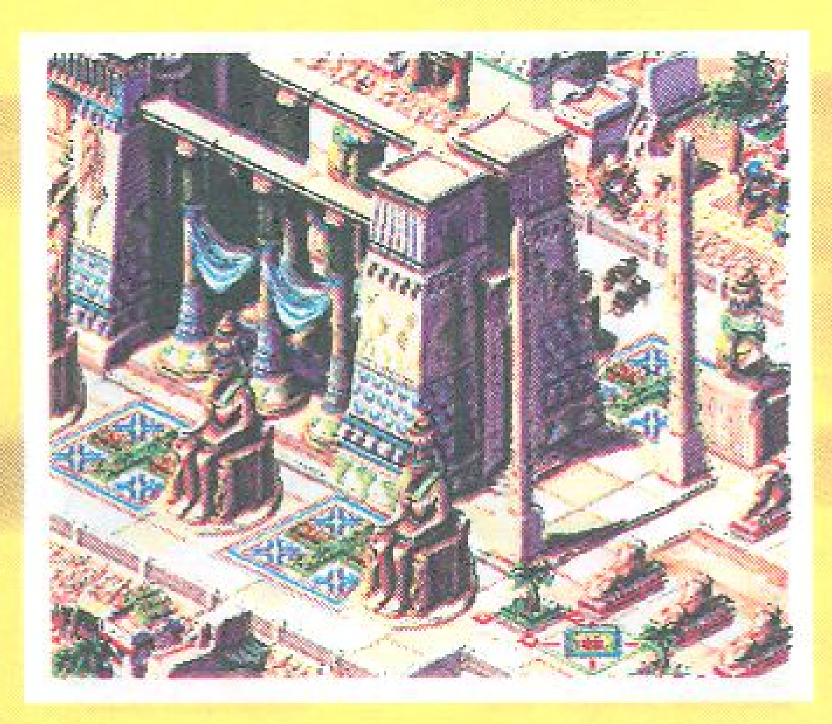
Pharaoh

Все не то что бы просто, а очень просто. Время действия: 2900 — 700 гг. до нашей эры, место действия — Египет. Вы — правитель небольшой деревушки, мечтаете стать великим фараоном, великим повелителем Египетской Империи и великим завоевателем окрестных народов. Дополнительная мечта: отгрохать себе мавзолей пирамидальной формы не хуже, чем... скажем так, чем у других. Что для этого надо? Во-первых, заниматься агрикультурой, то есть, по-русски, сельским х. Во-вторых, непосредственно ситибилдингом, то есть возведением г. Сразу предупреждаю: найдутся люди, которые захотят заняться сити-дебилдингом. Не давать! Не забывайте, у вас далеко идущие планы: попасть в виде мумии в один из престижных мировых музеев. А пока этот светлый час не настал, будем изучать периоды разливов Нила, следить, чтобы запасов еды хватило до следующего урожая, строить храмы, дворцы, казармы, отбивать атаки кочевников — одним словом, погружаться в мирскую суету.



Особо, правда, не суетитесь. 22 отведенных вам века — это не так уж и много, ведь нужно успеть пофараонствовать в Старом, Среднем и Новом египетских царствах и при этом не забальзамироваться раньше срока. Глядишь, так и до Рима дотянете, с Цезарем познакомитесь. Причем здесь Цезарь? Посмотрите в графу «Разработчики», вам сразу все понятно станет. Это те же братки, что **Caesar** 1/2/3 сделали. Во-во, и я о том же...

2poisonS



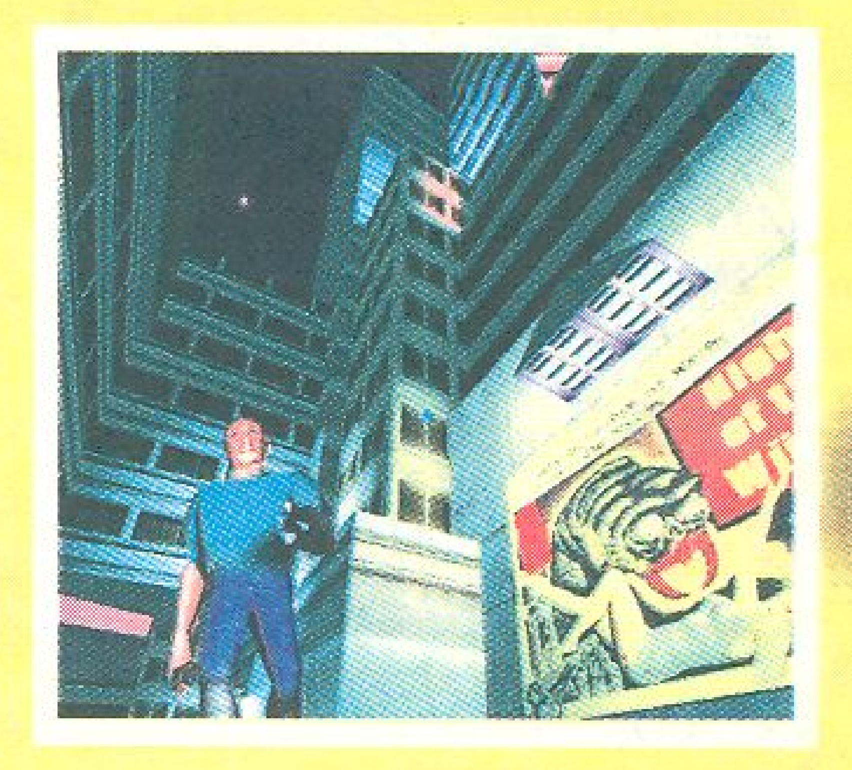
Категория
Сити-билдинг

Разработчик
Impressions Software

Издатель
Sierra

Ожидается
Осень '99

P.I.G.



Категория
Action, 3D

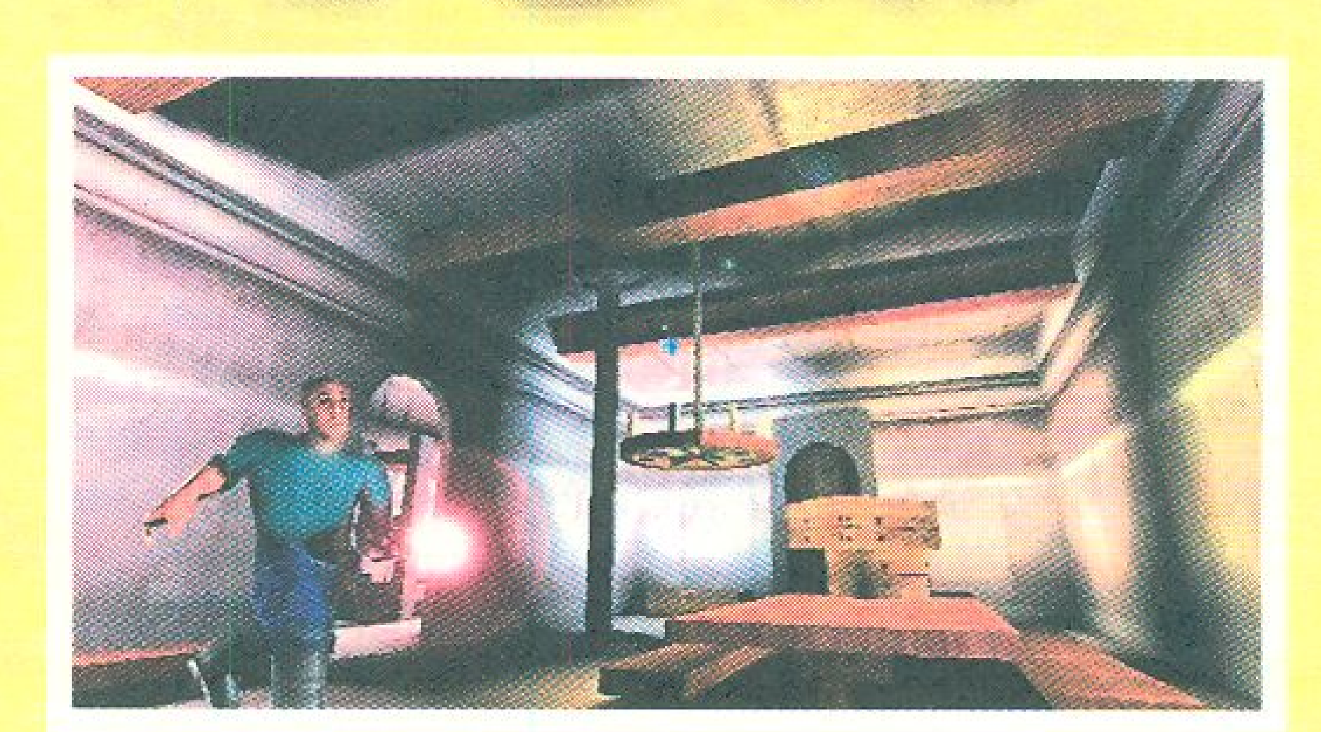
Разработчик
Cytech

Издатель
хз

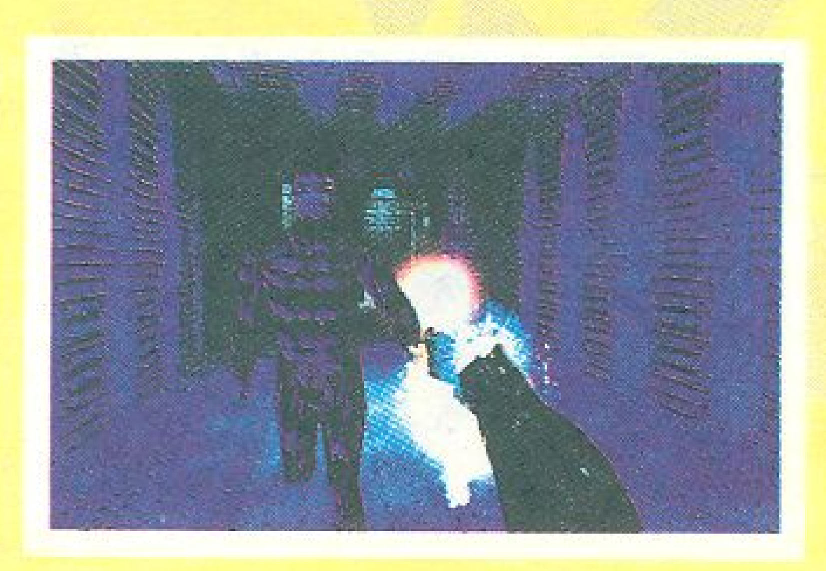
Ожидается
Осень '99

На дворе — 2998 год. На Земле царит кошмарная тирания. А тут еще занесла нелегкая к нам каких-то пришельцев. Ну, добрые земляне сперва гостеприимно пакуют их в кутузки, а потом отправляют трудиться на подземные стройки империализма. Каждый несчастный Чужой получил в руки кайло и тачку плюс невыполнимые нормы. Строили они под землей огромную термоядерную электростанцию. Но потом случился нежданный катаклизм, подземелье засыпало и монстры остались наедине с собой. Надо отметить, что были они абсолютно безвредными, а вот мерзкие людишки тиранили их изо всех сил.
Тем, кто живет наверху, мерещится страшная угроза со стороны оставшихся под землей инопланетян. И для ее ликвидации вниз засылается толковый, специально обученный киборг, которым мы и будем управлять.
P.I.G. расшифровывается как **Politically Incorrect Game**. Смысл ее политической некорректности таков, что наш киборг, вместо выполнения поставленной задачи по зачистке подземелья, резко переметнется на сторону несправедливо обиженных инопланетян. А после этого уже все пойдет так, как мы привыкли: то есть тем, кто его послал, киборг устроит такую кровавую баню, что все враз станет политически корректным. Пойдет такая борьба за всеобщее счастье, что победе радоваться станет некому.

Старший опер Goblin



Reborn



Категория
3D action

Разработчик
Nerve Lab Software AB

Издатель
пока нету

Ожидается
конец года

Джэйсон Блэйк продал права на свое тело после смерти родной Криогенной Корпорации. Вслед за чем подозрительно быстро умер. Придя в себя через 200 лет, Джэйсон с ужасом обнаруживает, что голова у него — своя собственная, а вот туловище приштопано к ней чужое! Джэйсон встревожен. Не на шутку встревожен. И предпринимает ряд специальных оперативно-розыскных мероприятий с целью установления причастности отдельных лиц к негодяйскому факту подмены туловища.
Игрушку разрабатывает небольшая студия **Nerve Lab Software AB**. В данный момент в работе занято всего два человека, но у них уже есть на что посмотреть. Чтобы раскрыть ужасную тайну пропавшего туловища, Джэйсону придется как следует попотеть и побегать. Вороватые негодяи выставят против него целую свору противников: злых людишек, боевых роботов и свирепых андроидов (это не говоря про автоматические пушки). Но Джэйсон всех их порвет и отправится за своими руками, ногами и еще кое-чем не менее дорогим аж на Марс. В этом месте игра из обычного шутера резко превратится в космический симулятор. Заарендованный под игрушку движок **Geometry Box** с такими задачками, если разработчикам верить, справляется на раз, так что к новому году, глядишь, и сможем неплохо оттянуться сразу в двух жанрах.

Старший опер Goblin



Sinister: Unleashed



Категория
3D аркада

Разработчик
GameFX

Издатель
THQ

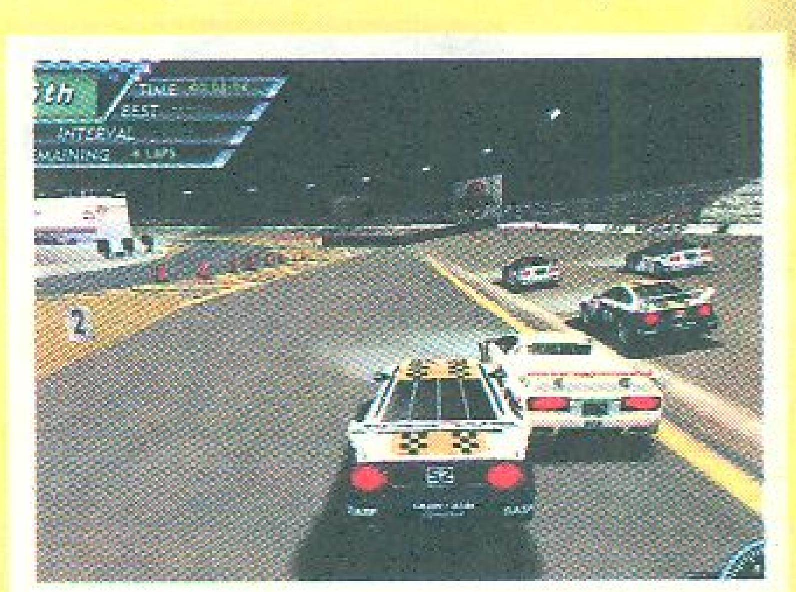
Ожидается
в конце весны

Начиная с 97 года, массачусетцы **GameFX**, не покладая рук и ног, работали над космосимулятором, в гениальности каковой они не сомневались ни на секунду. И если б кто спросил массачусетцев **GameFX**, на что похожа их игра, они б ответили, не задумываясь: «**Wing Commander**!!! Но круче!!!». Но им бы не поверили. Ни за что. Потому что картинки **Out of the Void** (а именно оно называлось) свидетельствовали: это аркада, и хоть ты выкуси. Все ярко, броско, много эффектов, звездолеты сделаны по форме монстров (один очень на осьминога походил — симпатяга такая), никакой атмосферы а-ля WC и в помине не видать. Тогда массачусетцы **GameFX** переименовали игру в **Excession**. Не помогло. Тогда они, задвинув на WC, прикупили в конце истекшего года лицензию на переиздание древней аркады-стрелялки с игровых автоматов, звавшейся **Sinister**.
И стали массачусетцы **GameFX** воссоздавать тот геймплей на имевшемся у них движке. А геймплей прост как слюна у собаки Павлова: летите через астероидные поля, небуляры и звездные системы, палите из всех стволов как оглашенный, собираете кристаллы — а когда насобираете достаточно, получится у вас Синибомба, которой вы уничтожите босса этого эпизода по имени Синистер, после чего вы перейдете в следующий эпизод, и все повторится.
Массачусетцы **GameFX** считают, что игра установит новый стандарт в жанре 3D аркад. Не буду спорить — возможно. А если б на движке **WC** делали, то вообще фурор бы был неописуемый.

Арсений Иванов

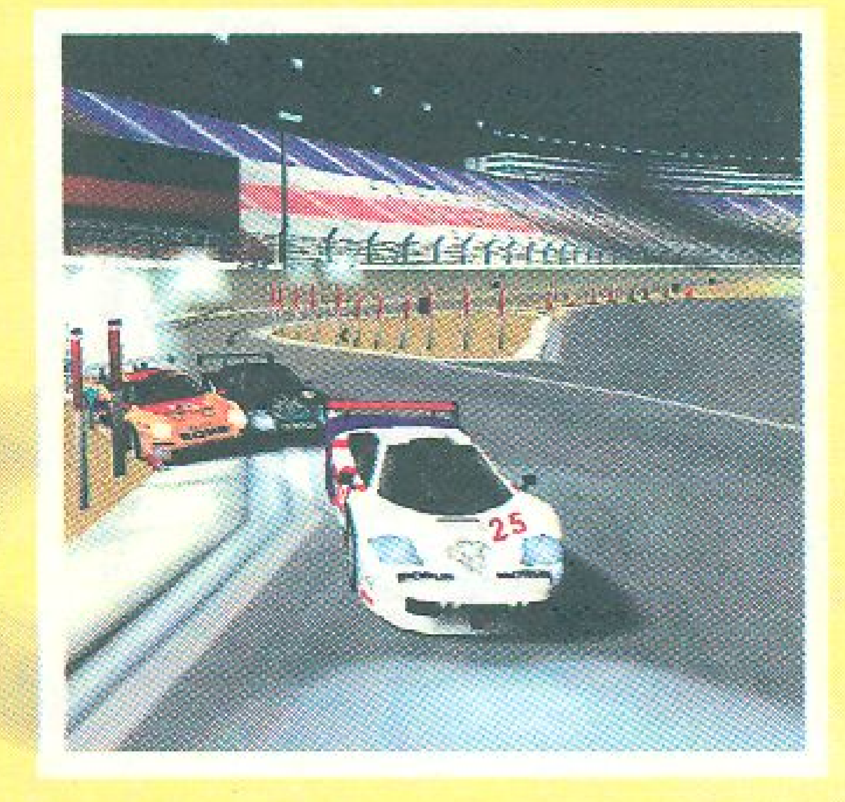
Sports Car GT

Еще один симулятор GT грозится перевернуть все мыслимые и немыслимые стандарты автосимуляторов, намереваясь установить свой новый, золотой или платиновый — это как получится. С виду эта игра будет посерьезней **Midnight GT Racing** от **Rage**. В данном случае давят исключительно числом. Числом для компьютерных автогонок, не имеющим аналогов.
В игре наклепают аж 45 различных автомобилей, имеющих в своей основе реальные образцы. Среди них знакомыми наверняка покажутся Callaway C7 & C12, BMW M3, Saleen Mustang, Mercedes CLK GTR и McLaren F1 GTR. Все это, конечно же, неплохо. Смущает одно, неужели все сорок пять будут действительно различаться так, как это происходит в жизни?



Дальше идут ровным строем копии реальных автодромов. В версии для PC (а именно ее-то мы и ждем) обнаружатся треки из США и Европы. Пока нет названий, но есть намек на то, что трассы эти очень популярные.
Что касаемо физической модели, то она базируется на принципах умеренной хардкорности. То есть это будет симулятор, но как бы не очень замороченный. Машины можно будет настраивать и даже чуточку совершенствовать.
Думы на счет графики идут примерно следующего содержания. Все будет в меру симпатично и трехмерно. Машины окажутся красивыми, а вот задние планы несколько упрощенными. Авторы грозятся обрадовать нас изменяемыми погодными эффектами, такими, например, как дождь.
AI соперников будет принципиально копировать стиль вождения настоящих пилотов. За что мы ему заранее благодарны.

Геннадий Рулев



Категория
Автосимулятор

Разработчик
Westwood Pacific

Издатель
EA

Ожидается
Весна '99

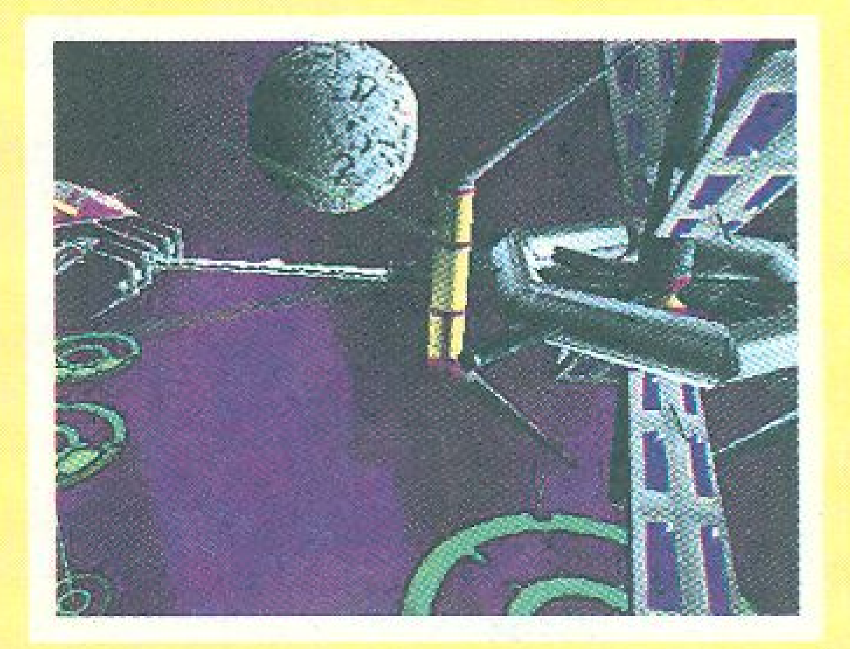
The Rift

Слышали что-нибудь о **HomeWorld** от **Sierra**? Это такая трехмерная стратегия в космосе, если кто не знает. Игра еще не вышла, а клоны уже прут косяком, вырывая друг у друга транспарант «Я первая космическая 3D RTS!». Один из претендентов на первенство — **The Rift**. На скриншотах он пока выглядит как отстойный космосимулятор, однако авторы уверяют, что перед нами — чистой воды RTS. В доказательство приводят тот факт (факт ли?), что во время боя игрок сможет контролировать одновременно... 200 космических кораблей! А это вообще возможно?



На самом деле все не так уж фантастично, как кажется. Просто истребители смогут объединяться в эскадрильи, по 20 штук в каждой, коих вы сможете иметь, соответственно, 10. Управляться они будут на уровне командира эскадрильи, хотя никто не мешает вам лично отдавать приказы и отдельным кораблям. Кстати, о командирах. Второе существенное отличие **The Rift** от конкурентов: RTS'ные юниты здесь заменяются на почти RPG'шные персонажи. Дело в том, что у КАЖДОГО пилота и капитана будут личные характеристики, растущие с приходом опыта, и даже что-то типа alignment'а! Как разработчики собираются этого достигнуть, пока загадка.
Ну а все остальное про **The Rift** можете дописать сами — посмотрите статью про любую 3D RTS, там везде все по шаблону...

2poisonS



Категория
3D RTS

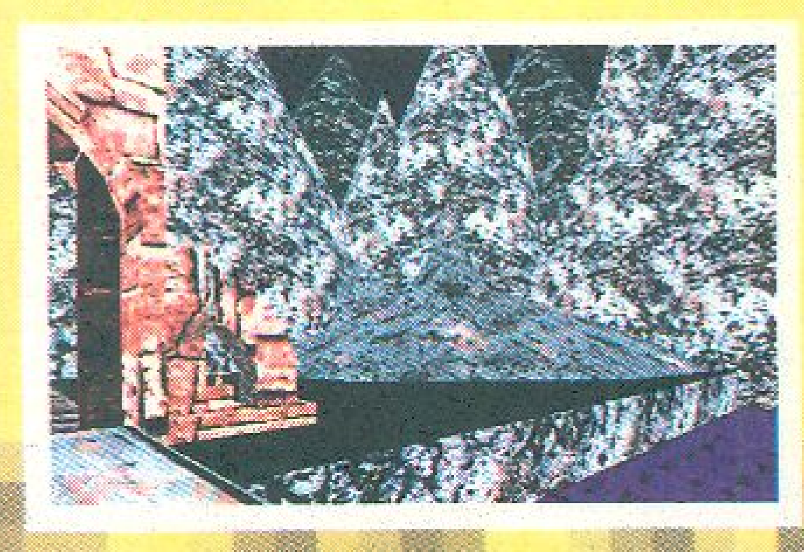
Разработчик
Thrushwave

Издатель
ищут

Ожидается
Лето '99

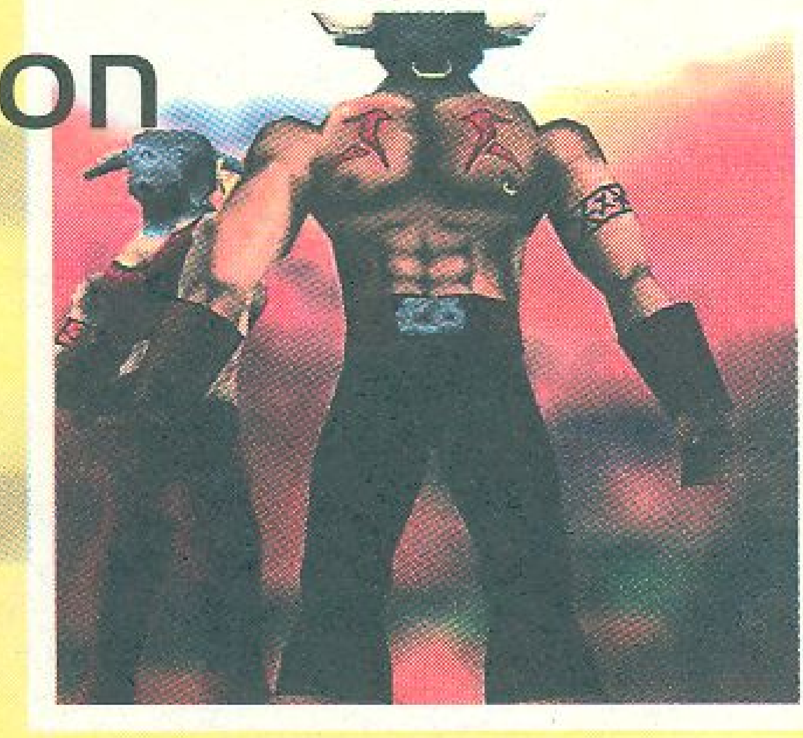
Unknown: Quest for the Golden Dragon

Был такой закон природы: чем больше народу помещается в РПГ, тем хуже в ней одному. И наоборот. А тут вот придумали никому не известную игру (так и называется — **Unknown**) на много-много игроков, в которой мультиплейер практически гомопенисуален одноплейеру — вплоть до наличия сюжета. Даром, что все хорошо информированные оптимисты уверяли, будто в онлайновых густонаселенках сюжета быть не может, потому как не могет быть никогда. **Ross Systems** решила: [джойстик] с вами, а только сюжет мы все равно прикрутим. И чтоб каждый игрок своими действиями влиял не только на личные запасы экспы и число звездочек на доспехе истребителя драконов и энписевых старушек, но и на всю державу, законы природы и прочие несущественные мелочи!



Хотите подробностей — идите на *www.rossystem.com/ukc* и смотрите сами, а у меня места уже не осталось перечислять, чем хороша-плоха каждая из 16 рас, 19 классов, 80 монстровских рож и скольких-то-там гильдий.
Что касается картинок, то они, несмотря на все недавние ухищрения по переделке графики, прямо скажем — на пределе технических возможностей. На нижнем. Короче говоря, если **Ross Systems** проволынит еще немного, технология убежит вперед окончательно и Ункновна устареет, так и не порадовав нас своим нетрадиционным подходом к мульти-синглу.

Артемий Оппи

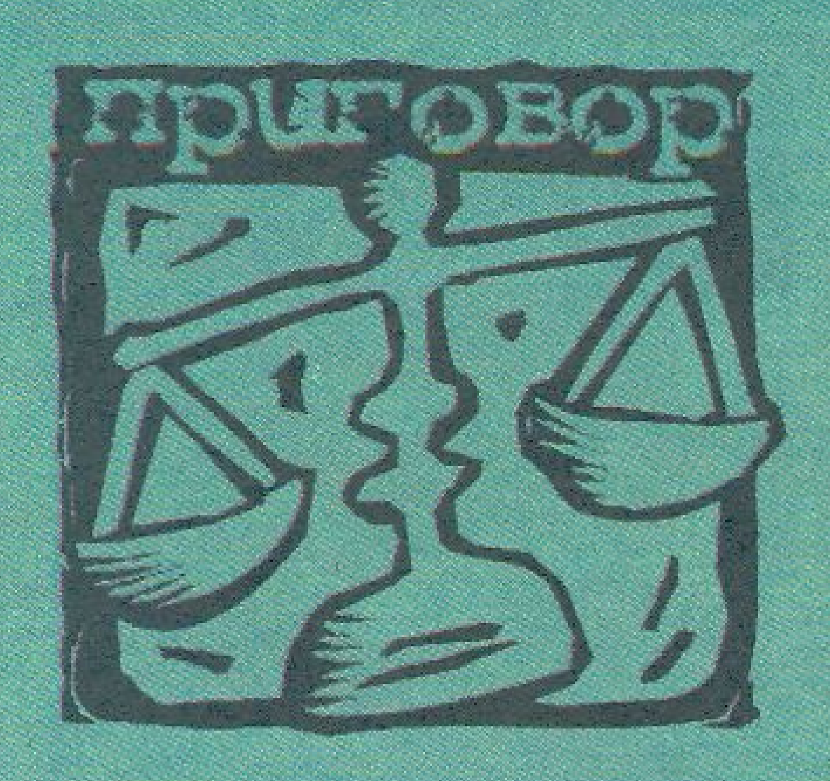


Категория
Онлайновая RPG

Разработчик
Ross Systems

Издатель
ищут

Ожидается
конец '99



Heroes of Might and Magic III
The Restoration of Erathia

Переход количества в качество

2poisonS

Категория
Походовая стратегия

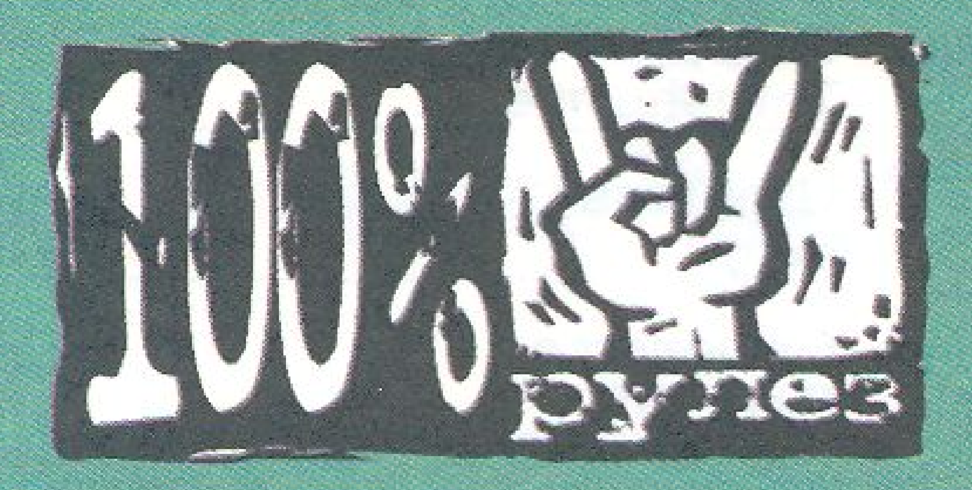
Похожесть
Разумеется, King's Bounty!

Разработчик
New World Computing

Издатель
3DO\New World Computing

Координаты
www.3do.com

Системные требования
Минимум – P-133, 32 Mb RAM
Желательно – P200, 32 Mb RAM
Мультиплейер – Модем, Сеть, Интернет, Hot Seat



Кстати, в конце марта вышел в свет специальный выпуск журнала СТРАНА ИГР, целиком посвященный Третьим Героям. Всем поклонникам этой игры мы настоятельно рекомендуем приобрести это уникальное издание. Ведь там очень много полезной информации не только для ламеров, но и для НАСТОЯЩИХ ценителей Heroes.

Ну вот, блин подери, дождались. Два с лишним года. Сначала обещали осенью выпустить, но в итоге проволынили до весны, как оно обычно и случается. Когда узнал, что уже на прилавках, первой мыслью было: надо выпить. Как во праздник. Пропустить рюмашку-другую, закусить чем придется, возблагодарить плевать кого (да какая тут уже разница!!!) и затем с легким сердцем — прикупить компакт, проинсталлить и...
И разочароваться, так как первое впечатление: нам подсунули лажу.

Особенности восприятия

Вру. Первое впечатление — восторг, повизгивание и азарт во взгляде. Все вроде знакомо, но в то же время необычно, и всего много. Поперву это возбуждает. Но потом начинаешь играть, и приходит, если позволите так выразиться, впечатление номер два. Тебе кажется, что игра несбалансирована, что разработчики перемудрили, что... не то, короче, все не то!
Но ты, конечно, продолжаешь играть. Ты пытаешься разобраться в игре и в испытываемых к ней чувствах. Ты начинаешь задумываться над вечными истинами и вселенскими вопросами. Но истины ускользают, а вопрос получается лишь один: прикалывает ли тебя игра и в каком случае вообще можно говорить о том, что игра прикалывает?
Игра нравится, если в нее хочется играть. Если к ней тянет. Когда ты едешь в метро и прикидываешь баланс сил между людьми и визардами. Или когда ты засыпаешь и думаешь: «дурацкая игра, надо потереть на фиг, чтоб места на винте не занимала», а на следующее утро просыпаешься с мыслью: «вот сейчас накачаю air magic до эксперта, все тогда подавитесь моим lightning'ом, гады ползучие! А уж потом и потереть можно будет... наверное».
После того как поиграешь с недельку или побольше, пройдешь пару кампаний и пяток сценариев, начинаешь приходить к финальному заключению. Какое оно? У всех по-разному. Мое вы видите на рейтинге. Несогласных приглашаю поспорить — кому же вас переубеждать, как не мне.

Переход количества в качество

Heroes of Might and Magic III The Restoration of Erathia вызывает два типа совершенно противоположных одно другому суждений: а) игра в корне перевяна и качественно, и количественно, масса значительных улучшений и добавлений — как раз то, что нужно; б) никаких серьезных изменений нет, так, по мелочи, ждали большего. Истина, как ей и положено, примостилась где-то посередине. С перевесом в сторону первого пункта.
Насколько серьезны изменения? Это смотря по тому, чего вы ждали. Если чего-то трехмерно-акселерированного с абсолютно другим геймплеем, то вы с ума спятили. Начать с того, что это уже иная игра получилась бы. Не знаю, как вам, но лично мне нравится Heroes, и от третьей части я ждал продолжения, а не чего-то безнадежно нового. К тому же отличий 3-го HoMM от 2-го в десять раз больше, чем 2-го от 1-го. И про второй никто в свое время не заикался, что, мол, мало переделали.
Меня вообще изумляет, как разработчики отважились на столь серьезные и подчас глубинные изменения, которые были произведены. Еще больше меня изумляет, что у них это получилось! Это тот самый редкий случай, когда количество переходит в качество. Слеп тот, кто полагает, что геймплей остался в точности прежним. Игра стала не просто больше и «шире», она сделалась глубже, сложнее, разветвленнее, богаче. Больше рас — больше стратегической широты, больше новой тактики на поле боя. Больше заклинаний, умений — опять же, это не просто больше, это лучше. Одни подземные карты чего стоят! Правда, отдельные личности (как, например, наш редактор по играм) не затащились от идеи с подземельями, но это, доложу я вам, исключительно от того, что им, этим самым личностям, постоянно заходят в тыл и разрушают их хитроумные планы :-

). Впрочем, это уже конкретика (да и по башке от означенных личностей схлопотать можно) — так что не буду отвлекаться и продолжу.

Дисбаланс, говорите?

Излишне напоминать, что именно маньячно безупречным балансом славились вторые Heroes. Баланс присутствовал во всем: силы рас (кто сказал, что рыцари слабее варлоков?!), баланс заклинаний (какое было лучшим? Chain Lightning? Resurrect True? Town Portal?! Спорно...) и т.д. Что же мы обнаруживаем в HoMM III? Города, приносящие по 4 тысячи за ход, толпы монстров с хитами за сотню и атакой/защитой за двадцатку. Это первый удар. Дальше — больше. Артефакты, прибавляющие по



Вот уж карта так карта... Заблудиться, себя потерять и дорогу назад в рассудок не найти...

4-5 очков на все характеристики, больше не являются раритетом. Самые позорные мечики, кольчужки и прочая утварь домашнего обихода награждают вас на +2, а часто и аж на +4-+5 к одному атрибуту, или, скажем, +2 к двум. И еще многое. Начинаешь играть и думаешь: да я, да с таким героем (все атрибуты за 20) и с такой армией, да всех вынесу с полпинка. Да бегемотина древняя меня заглоти, с четверть-пинка! Но как раз в тот момент, когда вы на лихом коне с разухабистым русским «Банзай!!!» кидаетесь в сторону вражьего замка... Что, попадали уже в такую ситуацию? Вот наш ред по играм попадал, причем неоднократно, и до сих плачется да жалуется.

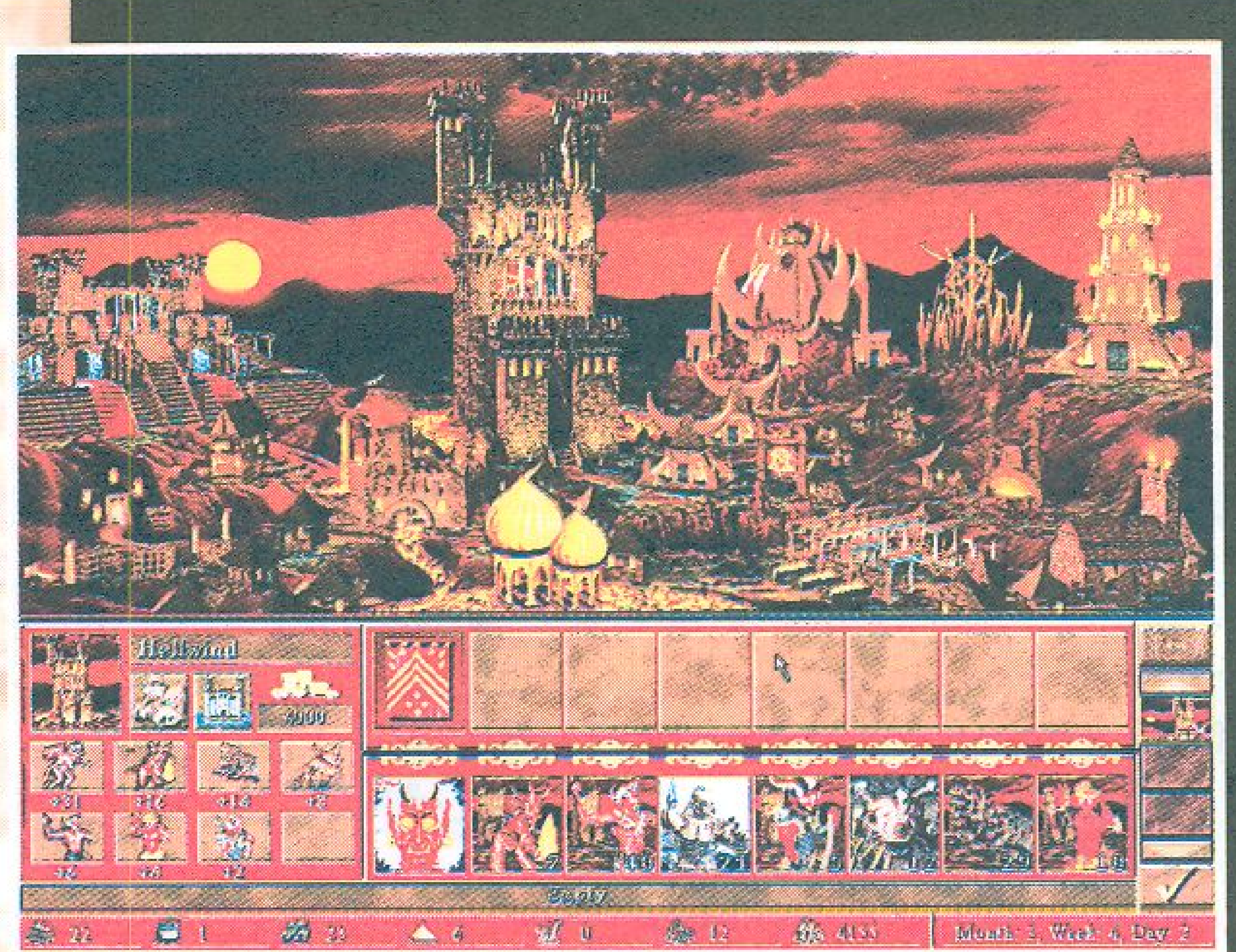
Правильно, откуда ни возьмись (на самом деле из близлежащего подземелья, или телепортера, или водоворота) появляется супостат с армией, заставляющей вас усомниться в том, что вы пуп земли, и, вынося всю вашу защиту (а вы думали, она непобедимая?), занимает ваши города. Но наступление обанзаенного малого остановить уже невозможно, и вот вы врываетесь в замок противника, теряя при этом треть армии (как так? она ж у меня...). После этого вы начинаете как мокрая курица носиться по всей карте, отбивая свои и чужие города, напрочь забываете о подземельях и в результате остаетесь без городов и без армии. Знакомо? Многие, очень многие сейчас сетуют на несбалансированность третьих Heroes. Обращаюсь к этим пресловутым «многим»: задумайтесь-ка, а ведь не одни вы здесь такие крутые, у врагов тоже есть Capitol, у них тоже тьмища существ в городах прибавляется. Только в отличие от вас (ну хорошо, от меня) с моей излюбленной со времен вторых Heroes тактикой «смерть всем от одного перекаченного супер-героя», враги делят армию и артефакты на четверых-шестерых героев, а на крупных картах — и на большее их число. И это не считая разведчиков, несунов, мальчиков (девочек) на побегушках и прочих второстепенных геройчиков, которыми AI третьих Heroes уже научился пользоваться так, что мама не горюй. И когда вы сваяете себе «крутышку», не забывайте, что в третьей части экспой и армией уже надо делиться, иначе — смерть вам придет неминучая, загрызут как кролика.

Да и насчет артефактов. Если раньше вы могли хоть половину слотов забить всякими мечами да булавами

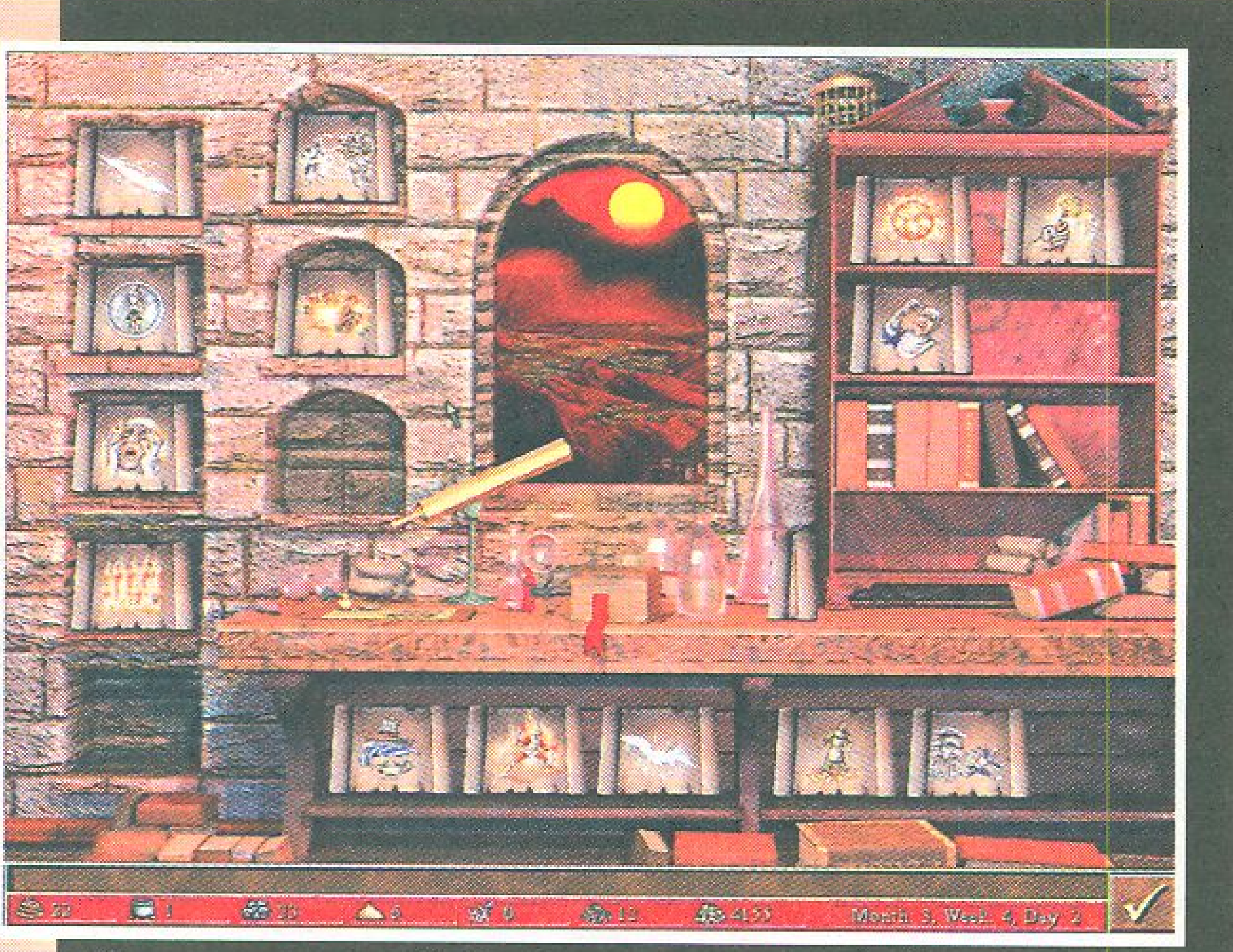


Зеленокожая братия теперь вся на одну морду: что орки, что гоблины, что огры, что герои ихние...

+1-ми или +2-ми, то теперь, извиняйте, придется лучший предметец подбирать. Дисбалансом даже не пахнет, наоборот. Или с заклинаниями. Накрутили вы, скажем, себе fire magic, а компутер — бац! — и protection from fire накастил. Обломс... А по силовому соотношению сторон, ну, чтобы это досконально оценить, нужно не один месяц HoMM III погонять. Пока, по прошествии месяца отгрыша, мне кажется, что у них царит полнейшее равенство. Отстающих подтянули, передовиков слегка приопустили (некромансерам в первую гриву досталось), ну и как-то всех подровняли, что ли. Даже не знаю, хорошо это или плохо. Во вторых Heroes баланс тоже был соблюден, но при этом у каждой расы была индивидуальность, сильные и слабые стороны. А сейчас все расы усреднились, тихонечко так свелись к среднему арифметическому. Впрочем, как бы там оно ни было — факт ненарушения игрового баланса доказан. С чем нас



Страшно, да? Как это — нет? А в клетку к церберам? Они таких, как вы, на закусь погрызают, когда архангеловы филейные вырезки заканчиваются...



Вместилище знаний. В курсе, что теперь на первом уровне в 99% случаев дается стрела, а на втором — либо заморозка, либо небесный электрошок?

всех и поздравляю.

Изменения

С теорией покончено (пристрелить и выбросить), обратимся теперь к конкретным вещам. Наиболее удачным изменениям, на мой взгляд, подверглась система умений. Единственное, что достает — восьми слотов теперь катастрофически не хватает. Приходится забыть о мощных универсалах, бытовавших во второй части, и довольствоваться несколькими «узкими» специалистами. Новых умений появилось много, и все до одного полезны в игре. Да и старые подредактированы весьма удачно. Даже такие малоценки, как Eagle Eye и Diplomacy, обрели второе дыхание. Ballistics стала умней — сами знаете. И на этом фоне ослабление Pathfinding немного разочаровывает — хотя, если подумать, на что не пойдешь ради баланса!

Но все это только пережевывание старья — по-настоящему в системе умений теперь рулит специализация. Крутая придумка. Одно единственное умение, присущее каждому герою лично, и притом растущее вместе с уровнем. Да, в специализациях пока баланса нет. Даже близко он там не валялся. Герой, специализирующийся на гноллях, и герой, «взращивающий» на своей экспе chain lightning... да ну и хрен с ним, с балансом с этим! Пусть будут шероховатости — тотальная уравниловка еще никакой игре на пользу не пошла. И, поиграв, я уже люблю специализацию. Сочетание экспертное умение + соответствующая специализация + высокий уровень героя дает такие убойные результаты, что хоть стой, хоть под стол залезай и пускай там слюни от счастья, как ядерные шизофреники (есть такая болезнь).

От умений плавно перетекаем к магии, благо основные изменения в ее системе касаются именно новых скиллов. А конкретно, магических школ и их совершенствования. Народ, сказать честно, поначалу я не врубился в кайф разбивания магии на школы. В ролевике это актуально, а здесь... Теперь-то вы видите, как я ошибался! (или не видите? тогда вы точно слепы!) Стоило мне довести пару школ до эксперта, и я уже бил себя в грудь, что твой Кинг-Конг, и улюлюкал от счастья не хуже твоего Тарзана. Действительно, вдумайтесь, как логично, элементарно и... обалденно, титан меня порази! Заклинания видоизменяются не только количественно, но и качественно. Одни экспертные массовики Slow/Stone_Skin на земляной магии чего стоят! A Remove Obstacle, по мере роста позволяющий удалять все новые и новые препятствия, включая волшебные? Да много вообще, нечего тут долго языком болтать. Одно слово — круто. Вот наш ред тоже сперва не въехал, а сейчас радуется что твой младенец.

Едем дальше, заезжаем в города. В городах у нас таперича полный писец. Упитанный, я бы даже сказал. Выражается он в том, что строить всего надо до фигища, привычный колодец таинственным образом превратился в замок, а привычный замок — в некий непонятный домик с варкрафтовским названием Town Hall (в продаже имеются различные его модификации). Учитывая то, что каждое здание в городе теперь можно заапгрейдить, отстройка полного набора строений напоминает прокладывание БАМа: вбухиваешь туда прорву деньжищ, а ему все мало и мало, и конца этому долгострою не видать. По мере разгребания увязаешь в этом болоте все глубже и глубже: уникальные для каждой расы сооружения, разные надстройки для marketplace, здания для размножения определенных существ, mage guild разной высоты в каждом замке... С ума сбрендить можно! Небось, поначалу все города облазили, искали, как же там пристройка капитана строится? Да, многие на этом накололись. Ну, хоть к моменту прочтения этой статьи догнали, как это делается? Ну молодцы, умные мальчики (девочки anyone?). А как вам идея с двумя ге-



Подземелье. Добра навалом — только вертись да собирай!..

Как это было

Эй, вот вы думаете: «Да, молодцы ребята, смогли сделать такое классное продолжение и не испортить игру, повторили успех еще раз!». А знаете ли вы, что непосредственной разработкой HoMM III занимались совершенно иные люди, к первым двум частям не имеющие никакого касательства? Удивлены? HoMM I и II делала PopTop Software. Была давным-давно такая маленькая команда разработческая, всего из четырех человек состояла. Известна она стала с первой же своей игрой, Iron Cross. И в то время, как она приступила к Iron Cross 2, у 3DO небольшая оказия вышла. Их разработчики ну никак не укладывались в график с основным проектом компании, стратегией Heroes of Might and Magic. Им уже надо было альфу выпускать, а там еще конь не валялся. Короче, разогнали их к чертовой бабушке и предложили poptop'овцам в кратчайшие сроки доделать игру (как вскоре выяснилось — написать с нуля). Те, не будь дураками, согласились. И написали — вчетвером, по-стахановски. После успеха HoMM 3DO решила выпускать продолжение. PopTop им и вторую часть наваяли, еще популярнее первой. Ну а потом так случилось, что Pop'ы-Top'ы ушли делать Railroad Tycoon 2, а 3DO, не имея иного выбора, наняла для разработки HoMM III новых людей. Вот так-то.

роями? По-моему, это то, что нам всем доктор прописал. В сочетании с возможностью выбора стартового героя это дает возможность играть тем, кем ты хочешь. Если так пойдет дело, то в четвертой части Heroes (а таковая будет, по слухам — уже в 3D) нас ждет генерация персонажа!

И вот выходишь ты этим геройчиком из кованых врат своей деревеньки во чисто поле... Нет, поле в HoMM III отнюдь не «чистое». Если вы полагали, что в Price of Loyalty перенасыщенные карты, то здесь вам просто не жить (а играть, играть и еще раз играть). Нормальному человеку и отдохнуть негде, костерочек развести, газетку расстелить, закусочку достать, боттл, опять же... Нет, на континенте Erathia туристам нет места. Тут, где б вы ни присели, попадете либо в школу магии какую-нибудь, либо на мельницу или волшебное колесо для spell power, либо, того хуже, прямиком на пикник к монстрам угодите в качестве почетного гостя с забронированным местом на шампуре над мангалом. Нет, кроме шуток, только поиграв в третьи Heroes, я понял смысл фразы «пересеченная местность». Особенно если устраивать забеги с вражескими героями. Хорошо еще, если он удирает и ты просто догнать его не можешь, это не так смертельно, а вот ежели сделать ноги не получается, тут уж, батенька, заказывайте оркестр на собственные похороны. С ленточкой на венках «Погиб, не пройдя полосу препятствий».

Кстати, о похоронах. Изменения на поле боя не так видны, но от этого не менее ощутимы. Во-первых, больше. Всего. Пространства, участников, преград. Во-вторых, кнопка skip эволюционировала аж в две полезных команды. Задефендиться (+сколько-то к defense) и подождать удобного момента. То есть отложить ход, сэкономить на будущее. Незаменимая команда для подпускания врага на расстояние выстрела. К вопросу о балансе: ограничение дальности выстрела стрелков и полета летчиков существенно опустило эти два класса юнитов. Так что теперь бой без потерь провести гораздо сложнее. И это правильно.

Мораль и честь

Ниже приведены две ссылки для тех, у кого нет моральных предубеждений против нечестной игры (вот наш ред по играм уже скачал – у него с этим все нормально).
www.armko.ru/gamelab/heroes/files/3/homm3trn.zip – тренер для HoMM III. Позволяет взять 100,000 любого ресурса, включая деньги.
www.ag.ru/files/homm3cat.exe – для активизации встроенного читерского меню (автор утилиты – Cyberman, наш с вами соотечественник). Скачивайте только в том случае, если уверены, что сможете удержать себя и не начать использовать эту штуку по каждому удобному и неудобному поводу... я вас предупредил.

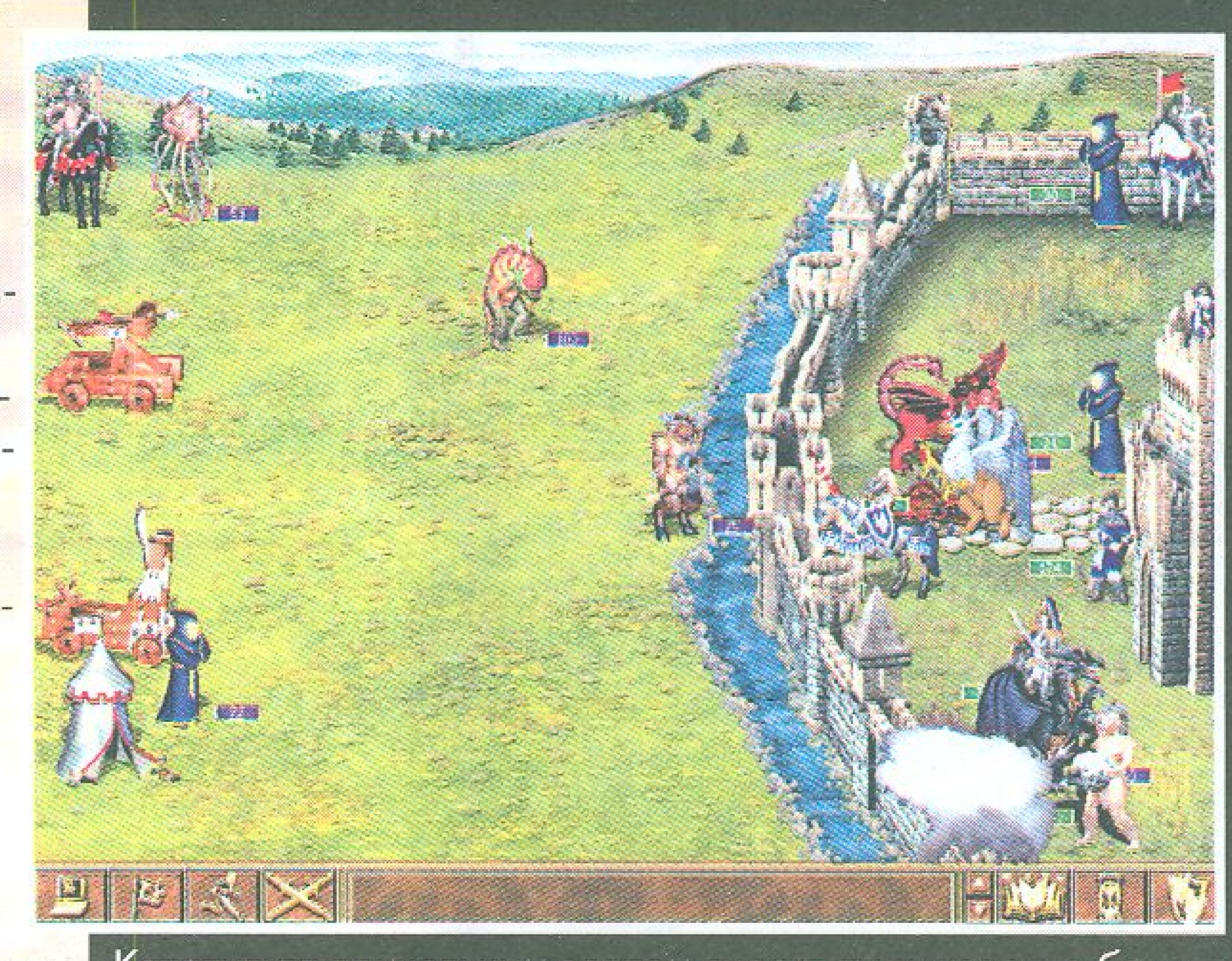
То, без чего нельзя

А нельзя оставлять серьезный разбор игры без высказывания пары слов в адрес графики, звука с музыкой и интерфейса.

Графику в игре, подобной HoMM, оценить однозначно нельзя хотя бы по той причине, что она неоднородна. В городах хочется орать «браво!» и кидать в разработчиков букеты цветов. В мертвом городе страшно, в рыцарском величественно, а в визардском как будто в ленинку попал — все ботаниками провоняло. На основной карте хочется кричать «сойдет!» и кидать в разработчиков бумажные самолетики. Потому что, кроме миллионной палитры цветов, особых улучшений этот экран не претерпел. Ну, в общем, и не особо надо было. На экране боя хочется кричать «за что!?» и кидать в разработчиков тухлые файерболы. Потому что размытые фигурки существ теперь, прям как в стародавнем первом HoMM, вызывают не уважение с коленопреклоненным почтением, а только смех да кривые ухмылки. Впрочем, к этому привыкаешь минут через 20 игры, и поток тухлых файерболов постепенно иссякает.

Звук и музыка. Мало того, что они записаны в прогрессивном формате mp3, так их еще и послушать приятственно (кстати, можно и отдельно от игры). Вот спасибо, порадовали. Да это, в общем-то, и не сюрприз. После обалденных мелодий из HoMM II и Price of Loyalty ничего другого мы и не ждали.

Ну и, наконец, междурожа, или, выражаясь по-забугорному, — interface. Он явно рассчитан на широкомасштабную игру со множеством героев и городов. На основной экран теперь вынесено больше информации, и это есть хорошо. Все кнопочки стали ма-а-ахонькие, геройские морды обрезанные, короче, все для удобства юзера, то есть нас с некоторыми из вас.



Катапульта прицельным залпом сносит лучниковскую башню — да здравствует экспертная баллистика!

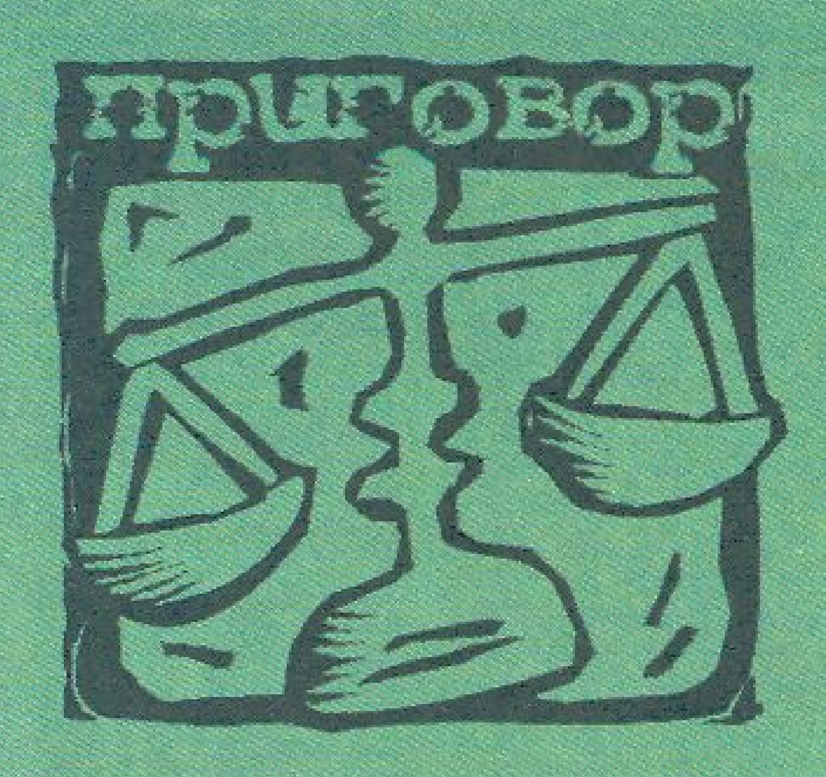
Финал

Про то, что Heroes III рулезная игра, про то базар был в самом начале. Теперь скажу о другом. Я не упомянул в этой статье о мультиплейере, об удобнейшем редакторе карт, о семи кампаниях (одна из которых секретная) и еще, наверное, о чем-то, без чего любой обзор не полон. Просто статья была не об этом. Она была про то, почему, несмотря на все недочеты, Heroes III заслуживает стопроцентного рейтинга. И вашей (нашей) любви. А это, поверьте мне, кроется совсем не в наличии мультиплейера с редактором. Если вы поняли, в чем, значит, вы не полные бакланы. А если не врубились... поиграйте во что-нибудь попроще, например, в дочки-матери.

X



А вот и он. Наиважнецкий артефакт. Священный Грааль. В какой замок потащим?



Resident Evil 2

Налет на жмуровскую цитадель

Старший опер Goblin

Категория
Приставочный экшен

Похожесть
Resident Evil I

Разработчик
Capcom

Издатель
Capcom / Virgin Interactive

Координаты
www.capcom.com

Системные требования
Минимум – P-166, 24 Mb RAM
Желательно – P-200, 24 Mb RAM, 3D уск.
Мультиплейер –отсутствует
Требуется 1Mb места на харде и еще 100 под своп

Для приставки



Для PC



Всю играющую общественность можно условно поделить напополам: на писишников и приставочников. Я не берусь рассуждать, кто из них лучше, а кто полный балбес, ибо еще древние, цинично подмигивая, тонко намекали: каждому — свое.

Сам я принадлежу к суровым адептам нормальных компьютеров, можно даже сказать — к зверствующим ортодоксам Мыши и Клавы. Через это все вот эти геймпады, проводочки в телевизор, джойстики, картриджи — от лукавого, всем им место либо в детской песочнице, либо в хорошей печке.

Дети! Приставки разрушают ваш мозг, выпрямляя извилины коры, угнетая высшую нервную деятельность и передавая управление организмом спинномозговой жидкости! Опомнитесь, мелкие нечестивцы, пока не поздно! Немедленно хватайте свои приставки и бегите на ближайшую ТЭЦ, дабы с помощью очищающего пламени огнедышащей топки избавить землю от скверны! Если что — я помогу, у меня допуск есть.

Но не видно пока очередей детишек к мартенам, не принимают домны в свои пылающие чревы горы пластмассовых порождений злых приставочных гениев. А наоборот, лезут они к нам во все больших количествах.

Но самое страшное не в этом. Самое страшное в том, что тихой сапой эти плоды чужеземного злонравия начинают пролезать на наши винчестеры — вот в чем беда! Уже не первый раз замечаю я проникновение всякой пакости в красочных коробочках, предлагающих проинсталлировать очередное препохабство на мой источающий святость и сияющий благочестием жесткий диск. И ведь находятся в нашей пастве такие овцы, которые покупают их, эти мерзости, инсталлируют и — едва могу поверить! — играют...

Хвала всевышнему, гранитной скалой стоит на страже геймерского рассудка редактор игрового раздела журнала Х! А по правую руку от него стоит старый солдат, ветеран виртуальных боев — старший оперуполномоченный Goblin (это я). Как опытному оперу, редактор дает мне очередное задание: иди, отыщи эту скверну и обгадь ее от несуществующей головы аж до самой задницы, из которой она вся и состоит. Старый солдат чернеет лицом, но не может не выполнить приказ! Кстати, он уже вышел на редакцию с предложением открыть под это добро новый раздел под названием «Рвотный порошок». Причем слово «порошок» писать через «а», от слова «параша».

Ничего не видя перед собой, идет старый солдат в ближайший лабаз, с трудом сдерживая рвотные позывы, легко выискивает там очередную пакость, берет ее как злую ехидну за самый краешек, после чего, зажав нос и стараясь не мигать, несет на базу для проверки.

В этот раз ему попалась так называемая «игра» по фамилии **Resident Evil 2**.

Начало

Оно начинается с того, что предупреждает пользователя о том, что содержит в себе сцены жестокости и насилия. Кого они там лечат?! Это где, на приставке жестокость и насилие? Потом понял: это они про мозги и психику пользователя имели в виду. Тут все правильно, чистая правда. Зверская жестокость и страшное насилие над пользователем там есть. Не врут.

Итак, поехал мультик. Мультик, конечно, рассчитан на детей с тяжелыми поражениями психики. Какой-то мальчишка-полицейский первый раз выходит на работу, весь такой чистенький, опрятненький. Хе... А то я не знаю, как я на работу выхожу и как при этом выгляжу. Таких полицейских не бывает, точно вам говорю. Нормальный полицейский выглядит так, что от него все преступники бегут как от чумы, а покойники прячутся по могилам. Другие полицейские долго не живут.

А этот, значит, чистенький такой, с глазами на пол лица. Чисто Микки Маус в форме, честное слово, а зовут его Леон Кеннеди. Отглаженный весь до тошноты, кругом на шмотках стрелки, смотреть противно. Скорее всего даже и похмелье его не мучает при выходе на службу. Тоже мне, полицейский... Ладно, смотрю дальше.

Во вшивом американском городишке под названием Ракун Сити некая акула империалистического бизнеса по имени Амбрэлла Инкорпорэйтед проводит опыты со смертельно опасными токсинами-мутагенами. Я потом так смекнул, что это обычная вытяжка из мозгов тех, кто любит приставки.

Кстати, вы обратили внимание на наличие в названии этой «игры» цифры два? Знаете, что это? Это вторая часть, елы-палы! То есть надо понимать так, что уже была первая! Ну, блин... Куда катится мир — мне теперь все понятно.

Короче, произошла утечка вытяжки из мозгов приставочников, и нанюхавшиеся ее жители города превратились в ужасных зомби, шатающихся по улицам и кусающих своими тухлыми пастями все, что шевелится.

А этот Леньчик из полиции натыкается на трупешник посреди улицы и начинает тупо из стороны в сторону водить жалом. Ну, от такого помытого-причесанного-поглаженного ничего дру-



А ну упал-отжался!

гого и не жди, ему лишь бы на себя в зеркало посмотреть, а не с монстрами отважно бороться. И вот озирается он, как облегчившийся солдат в напрасных поисках бумажки, а сбоку вылезает какая-то коза, точно такая же вся прилизанная и тоже с шарами навыкате. Само собой, корреспонденточка какого-то местного туалетного листка, видимо, Леньчиковые флюиды бумагоискательные безошибочно уловившая. Ну, базар-вокзал, все такое, а тут зомбари как полезут! Нет, я не испугался, я и живых покруче всяких зомби видал. Но эти два кадра — мальчик-зайчик и девочка-припевочка — запрыгнули в Леньчиковский мусоровоз и помчались прочь без оглядки. А как же Закон?! — закричал я в негодовании и стукнул кулаком по компьютерному столику палисандрового дерева. Тебе за что страна деньги платит, крысеныш?! Чтобы ты от покойников бегал или за порядком смотрел, морда дармоедская?! Но покойнички сообразили быстрее меня и наехали на телегу Леньчика, раздавив ее без остатка.

Вот он, этот полицейский без похмелья

Игра

И вот Леньчик выскочил из машины и готов к боевым действиям в условиях города. Я присмотрелся и решил, что, судя по внешнему виду, — это скорее всего квест. Поклацал мышью — никакого толку. А покойники уже идут, между прочим. Я полез в опции. Ну, блин... Про это чуть позже.

Так вот, выглядит это точно как квест. Уж на что **Тумб Рэйдер** — барахло, но тут даже он даст этой «игре» солидную фору. Как это чудо ходит — надо видеть. Как при этом от кого убегать — непонятно.

Смотришь на действие с какого-то боку (каждый раз с разного) и лихорадочно пытаешься что-то сделать. Где лево, где право — не разобрать. Приставочникам — полное раздолье, потому что они, похоже, не распознают стороны изначально, так что им проще. Пока я наловчился, меня сожрали раз сто.

И вот так вот мучаясь, предстоит пролезть через четыре эпизода: на улицах города Ракун, в полицейском участке, в канализациях и на складах злодейской фирмы Амбрэлла. Задач там никаких нет: ходи себе и постреливай, все очень просто. Имеющиеся убогие паззлы не в счет.

Причем сыграть можно как Леньчиком, так и его подружкой Кларой, потому как игра на двух дисках, где все содержится в равных частях: и мультики, и приключения. Оба персонажа набираются иксчпириэнсу, но легче от этого не становится.

Развитие сюжета сопровождается мультипликационными вставками, тщетно пытающимися нагнать страху на того балбеса, который решил посмотреть вторую часть шедевра от Capcom.

Управление

Понять, по какому принципу строятся опции в приставках, я не смогу никогда, потому как там надо быть либо слишком умным и провести над этим часок в тяжких раздумьях, либо полным кретином, для которого подобные вещи просто очевидны. Разобраться быстро и логически невозможно никак, полная бредятина.

Мышь в этой «игре» не работает, ходить надо клавишами. При движении по помещениям ракурсы меняются так, что нарочно не придумаешь. Минут пятнадцать я пытался сообразить, как же эта полицейская морда стреляет. Сам додуматься не смог, пришлось звонить в Москву более закаленному в борьбе с глупостью редактору. Разобрался, назначил, попробовал. Мда... Как там стрелять — я вам не скажу, чтобы не было соблазна даже пробовать.

Графика

Мне постоянно говорят: ну чо ты, Goblin, это же приставка! А я отвечаю: да пошли вы!.. И приставки свои прихватить не забудьте. Это должна быть игра! Если игра не получилась, то это полный отстой. Ну ярко, ну красочно. Ну и что? Все угловатое, покойники ходят как холодильники «Юрюзань» с ногами — вспоминать противно. Мультики детские. Говорить не о чем.

Кровища хлещет изрядно, но не пугает совершенно. Когда зомби тебя загрызут, то во весь экран появится надпись: You Died!, а то многие не догоняют, что же случилось.

А еще при переходе из помещения в помещение на экране в качестве переходного элемента появляется дверь. Этим нам дают понять, что мы ее открыли. Я никогда такого не видел и даже представить не мог, что открытие дверей надо сопровождать их минутным показом.

Звук

Такое чувство, что для речевой озвучки пригласили кого-то из наших «профессиональных актеров», которые так безжалостно и ловко поганят отличные игры своими невыразимо гнусными голосами и тупыми интонациями. То есть голоса просто отвратительные.

Но при этом, как ни странно, наша «игра» имеет весьма достойный звук. Весьма! И не только для приставки. А если при этом ты еще сподобился приобрести карту с 3D-звуком, то и вовсе можешь быть приятно поражен качеством эффектов. Топот покойников из-за спины, разбивающиеся где-то сзади стекла и падающие там же шкафы иногда (очень редко!) заставляют вздрагивать (так, немножко). И рычат жмуры отлично, я местами даже радостно хихикал.

Так что качественный звук — единственный козырь. Именно он и создает так называемую «атмосферу», которая так пугает страдающую разжижением мозгов публику.

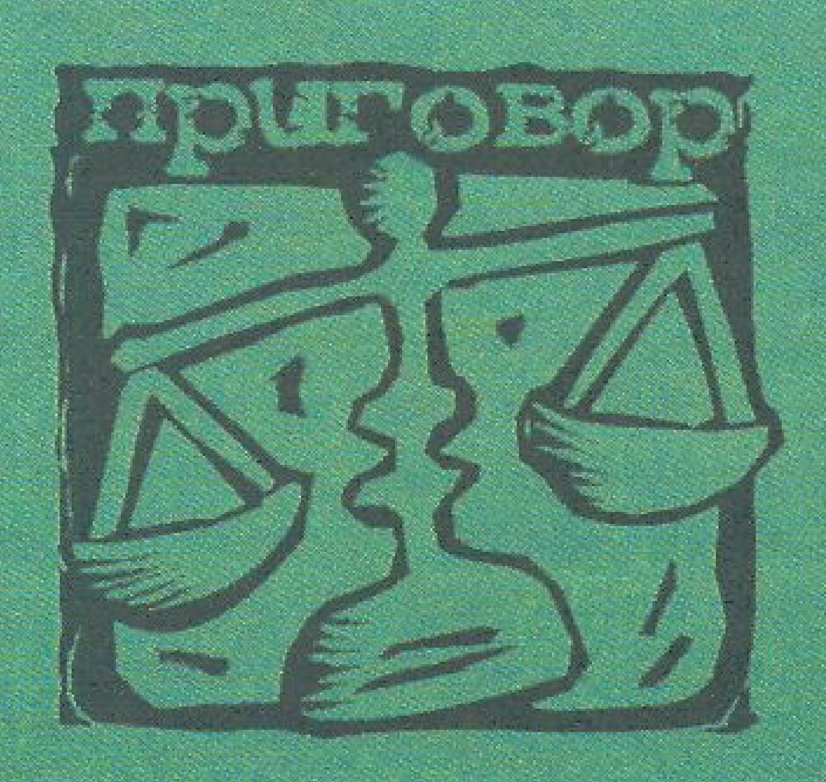
Конец

Уффф... Вроде все. Если все-таки мне на слово не веришь и решишь попробовать, то знай, что за разных персонажей оно проходится по-разному. А я пойду пока в ванне с «упсой» полежу — может, отпустит.





Товарищ водитель, возьмите ствол в рот и дыхните!



Категория
Походовая стратегия

Похожесть
Conquest of The New World,
Civilization II

Разработчик
Frog City

Издатель
SSI

Координаты
www.imperialismii.com

Системные требования
Минимум – P-100, 16 Mb RAM
Желательно – P-166, 32 Mb RAM
Мультиплейер – Модем, Сеть, Интернет

Imperialism II: Age of Exploration

Наконец-то экспериментально доказано: империализм загнивает!

2poisonS

«Империализм есть высшая ступень развития капитализма!» — постулировал один прискорбно известный мыслитель. Возможно, он прав. Но картавый философ не знал, что есть еще одна, более высокая степень развития вечнозагнивающего строя.
Зовется она **Империализм II**.

По пути загнивания

Без лишних рассусоливаний перейдем к делу. Империализм II представляет собой классическую походовую стратегию с элементами экономического симулятора. Это кратко. Теперь подробней. «Классическая походовая стратегия» означает, что это медленная вдумчивая игра с традиционно слабой графикой, состоящая из трех интерфейсов (или видов деятельности): общий «мировой» вид (глобальное управление), вид «в городе» (развитие городов) и вид «на поле брани». Традиционно также и то, что один из этих трех видов оказывается беспардонно проигнорирован разработчиками. Правда, есть и исключения, например, **Heroes of Might and Magic**, который блестяще отображает все три деятельности, или **Alpha Centauri**, которая умудрилась проигнорировать сразу два режима: боевой и городской. Imperialism II не стал отступать от канонов жанра и выкинул к чертовой бабушке все строительство в городах, убрав даже и сам экран с их живописными видами. «С элементами экономического симулятора» означает, что хотя в игре и нет вездесущих акций с процентами и долями, вам все же придется покопаться в бумажках и покрутить скролл-бары со всякими цифирями.
Так, с жанром разобрались. Что там у нас с игровым миром? Итак, действие второго Империализма начинается тогда, когда вышеозначенным загнивающим строем еще даже и не пахло (не пахло им, возможно, именно потому, что он еще не начал загнивать). Мы начинаем игру в качестве повелителя одной из европейских держав в эпоху, которую сейчас принято называть Веком Великих Географических Открытий. Какое из них было самым Великим, может догадаться каждый детсадовец, догадываетесь об этом и вы, как и другие правители развитых в ту пору стран Старого Света. Поэтому основной целью игры становится захват как можно большей территории будущих Соединенных Штатов и выкачивание с этой территории как можно большего количества всего того, что не растет и не водится в Старом Свете. Полагаясь на силы только своих провинций, выиграть практически невозможно, потому что, оказывается, для повышения эффективности труда империалистической стране нужно: а) сахар-рафинад, б) сигары и в) меховые шапки. Это, пожалуй, предел маразма из серии «придумай самый необычный ресурс». Так вот, все эти крайне необходимые для развития страны вещи можно добыть только на американском континенте, а покупать у конкурентов накладно, да и политически безграмотно. Поэтому ключ к победе: кнутом и пряником (кнутом получается быстрее, дешевле и эффективнее) отрезать себе куски лакомого пирога под названием Америка, и чем жирнее кус, тем, понятное дело, полнее брюхо.
Кроме вывоза и переработки всего этого... хм, сырья, любой порядочный глобальный стратег занимается исследованиями. Займемся ими и мы. В качестве объектов приложения научной мысли

Вот вам земля — властвуйте!.. если нервов хватит!

Криминальная музыка

Вопрос «Почему в Imperialism II играет музыка из **Age of Empires**?» не давал мне спать ночами. Наконец, мое собственное любопытство меня так достало, что я начал журналистское расследование. В результате я вышел на три ссылки, три нити, которые могли привести к ответу на этот почти криминальный вопрос. К сожалению, как ни интересны были результаты моей сыскной деятельности, достоверного ответа я так и не получил. Например, на сайте Виктора Шпигеля, который якобы является композитором музыки для Империализма, эта игра указана в списке его работ, а про Age of Empires нет ни слова...
Оставляю дальнейшее расследование вам, вот то, что я сумел найти:
www.hnh.com/artist/abaroque.htm — American Baroque. Этот оркестр (ансамбль?) якобы исполняет музыку, которую мы слышим в игре.
www.dnai.com/~vspiegel/ — Виктор Шпигель. Якобы композитор.
www.audiosync.com/ — Audiosyncrasy. Якобы дизайнер (в каком смысле? — может, он и упер?) музыки для второго Империализма.





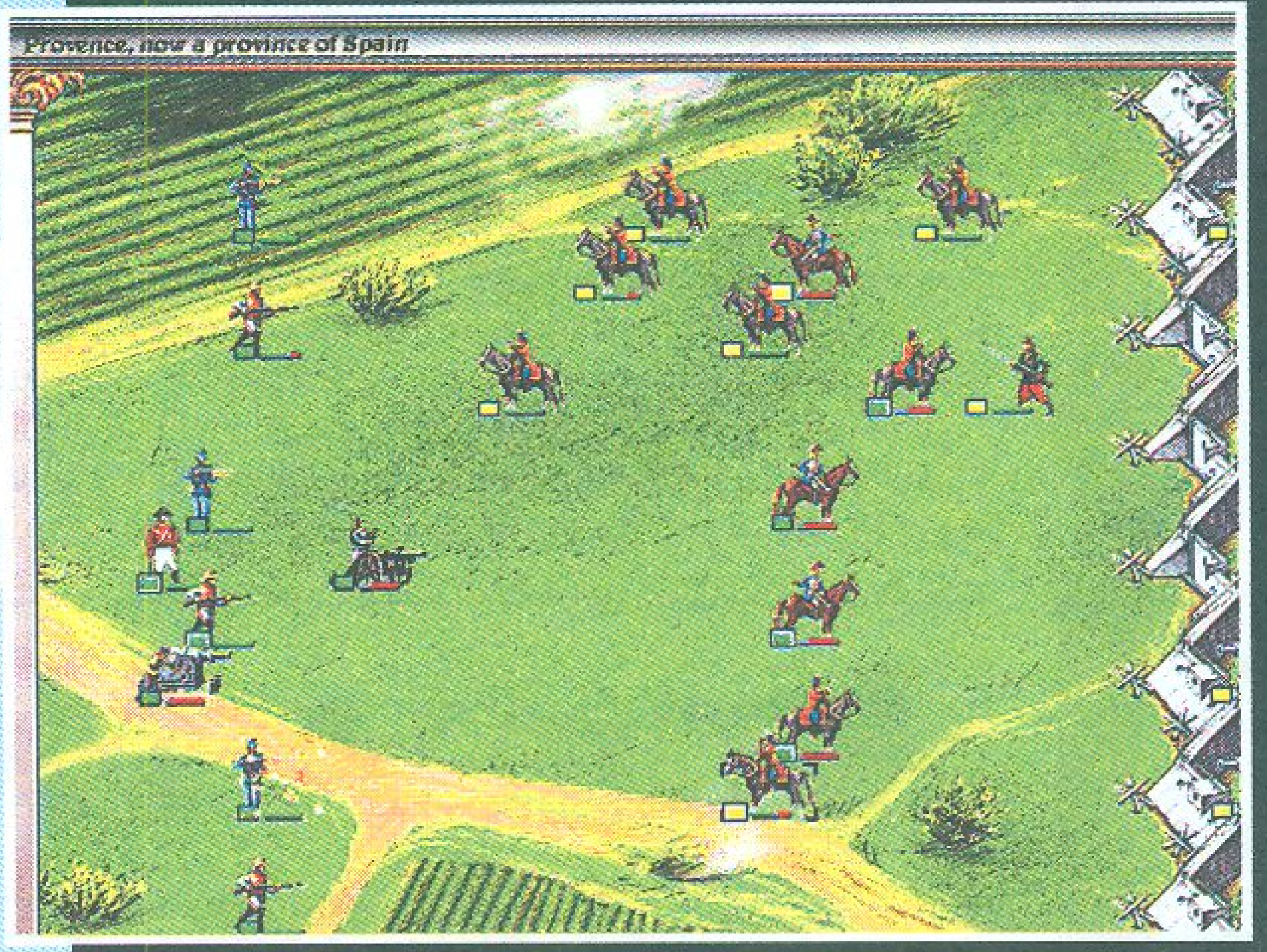
Даже учитывая все апгрейды, юниты особым разнообразием не поражают.

нам предлагаются: военные и морские технологии, индустрия, финансы и всякие собирательско-добывательские апгрейды. Причем, если начинаем мы еще в средние века с рыцарями, лучниками и примитивным сельским хозяйством, то под конец древа исследований мы будем уже разъезжать на поездах, а латы с копьями сменим на гимнастерки и винтовки. Что самое интересное, исследования — единственное, на что в игре тратятся деньги, если вы, конечно, не покупаете ресурсы у других игроков и не занимаетесь дипломатическим взяточничеством. А приобретаются они (деньги) отнюдь не с налогов, как можно было бы подумать, а с той же самой торговли. То есть хочешь продвигать науку, продавай что-нибудь, а чтобы что-нибудь продавать, надо, чтобы это что-нибудь было. Так что, хочешь не хочешь, придется заниматься дОбычей и переработкой. И тут мы подходим к еще одному любопытному моментику. Древесину или, скажем, руду можно добывать в любых количествах, хоть по тонне в час, но толку от нее не будет ровно никакого до тех пор, пока вы не доставите ее в столицу. А для этого надо либо строить дороги (что предпочтительнее), либо порты. Причем для морских перевозок нужны корабли. Причем если все корабли заняты на перевозках, у вас остановится внешняя торговля. А если не перевозить все что добывается, остановится производство. В общем, система эта такая тонкая, что обязательно где-нибудь случится перекос. Если, конечно, каждый ход не проверять всю статистику. А это надоедает примерно через полчаса игры. Через час она превращается в череду нажатий кнопки «конец хода» в ожидании какого-нибудь события. Динамизма — ноль. Империализм II способен захватить игрока только на время первой игры. И то лишь потому, что интересно посмотреть симпатичные картинки и узнать, до какой степени можно апгрейдить армию. Потом наступает отупение. Мало того что идея сама по себе далеко не нова (сколько мы уже видели походовых стратегий на тему завоевания Америки!), так тут еще и реализация подкачала. Вы думаете, неуклюжая экономическая схема — единственный недостаток Империализма? Ха, как бы не так! Ладно, графику я критиковать особо не буду — она почему-то во всех походовых стратегиях... такая. Непонятно, правда, почему. Тут вроде за fps гнаться не надо, сложные трехмерные модели и уровни рисовать тоже не обязательно. В чем же дело? Неужели трудно нарисовать красивые города, изображения юнитов, изобретений, живописную карту? В двухмере и от руки? Почему в таких играх до сих пор господствует манера графики, заложенная Civilization I? Ну, мне понятно, почему в те времена надо было юнит изображать символическим значком, но сейчас! Почему они и сейчас — слегка анимированные мультяшно-двухмерные картинки для детей? Печально мне, други. Хотя в целом дизайн, повторяю, дизайн игры оставляет приятное впечатление. Всякие там кнопочки-заставочки, картиночки-значочки выполнены очень даже прилично и почти красиво. Да и вообще, я бы простил авторам бедность воображения в плане графики, если бы не...

Выбирая страну, следите, чтобы всех ресурсов было в достатке. Неприятно оказаться в пустыне без леса, знаете ли...

Тащите мне тазик... На нас напали!

...если бы не последнее, что меня окончательно доконало во втором Империализме. По умолчанию проведение боев там стоит на автомате (кто-то сердобольный, наверное, нашелся). Такое положение вещей меня, сами понимаете, не устроило, и поэтому первым делом я включил ручное управление битвами. Нда... Лучше бы я его не включал, честное слово. Дело в том, что за Империализм я сел сразу после **Heroes of Might and Magic III**... Понимаете мои ощущения? Вообще я пародии люблю, но только когда они смешные. А этого издевательства не вынесет даже самый стойкий геймер. Графика отвратная, звук еще хуже, юниты почти не анимированы... тьфу! Противно, ёлы-палы. Нет, после этого удара мое снисхождение к графике не удастся реанимировать уже никаким электрошоком. Хотя это не самое страшное. Страшнее то, что они (разработчики, долбо... лобы!) облажали второй из трех режимов игры (помните начало статьи?). Не совсем, конечно, тактическое планирование осталось, да и юниты различаются не только цифрой в графах атака/защита, как в Alpha Centauri, но, по крайней мере, играть в это противно. Эх, жалко, ведь в Империализме II много чего хорошего есть. Такое впечатление, что какой-то диверсант упорно пытался испортить неплохую игру в процессе разработки. И ведь смог, подлец. Он же, сволочь, еще ко всему прочему и звук забабахал отстойный. Прямо теракт какой-то. Музыка, правда, приятная. Только объясните мне, пожалуйста, тормозу, почему в Империализме II играет музыка из **Age of Empires**? Причем, не одна тема, а вся музыка вообще? Это как понимать-то? Загадка...



Осада...хм, как бы крепости. Какие величественные бастионы, какая архитектура!..

Одним словом, впечатления от игры не ахти. Совсем даже. Нудная, однообразная, звук ужасный, режим боев рекомендую вообще не включать, ну если только в научно-экспериментальных целях, и то только если у вас крепкие нервы. Но при этом, как это ни удивительно, Imperialism II умудряется поначалу понравиться своим симпатичным оформлением и деревом исследований. Так что вы можете попасться на эту уловку. Если у вас нет возможности бесплатно брать диски на время поиграть, не тратьтесь на эту игру. Она подходит только для того, чтобы посмотреть на нее. Причем достаточно через плечо у приятеля. На большее не тянет. Никак...



F-16 Aggressor



Категория
Авиасимулятор

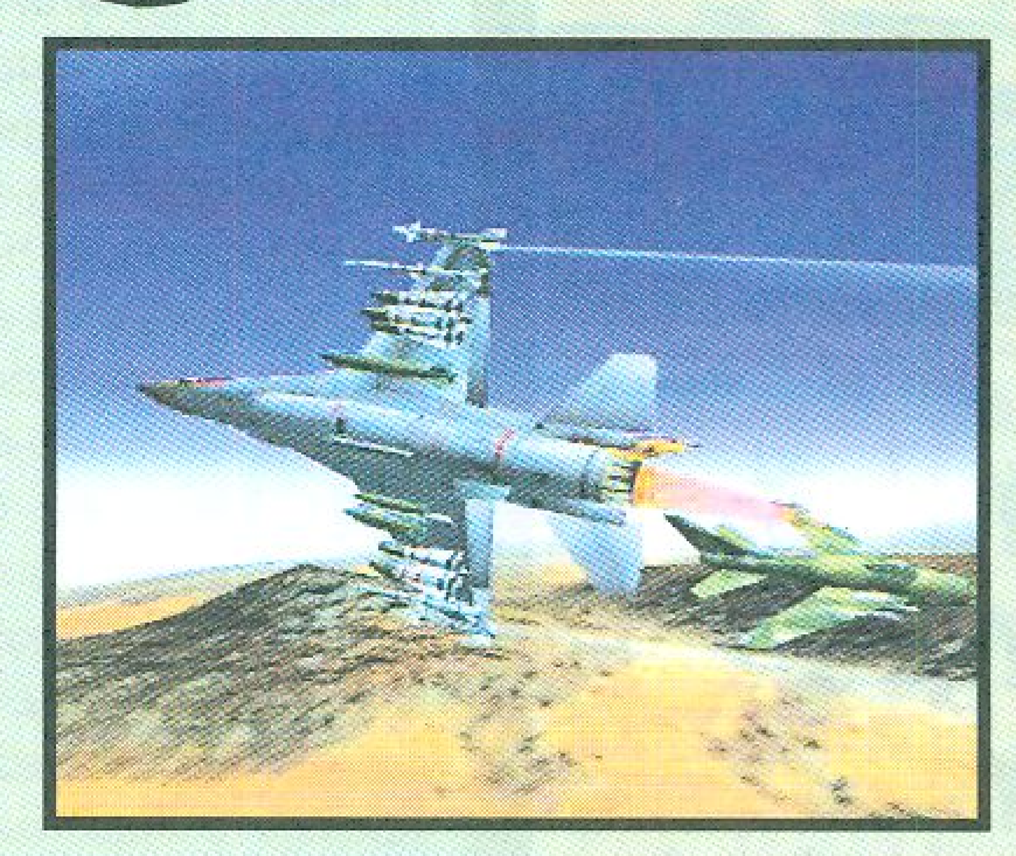
Похожесть
Strike Commander

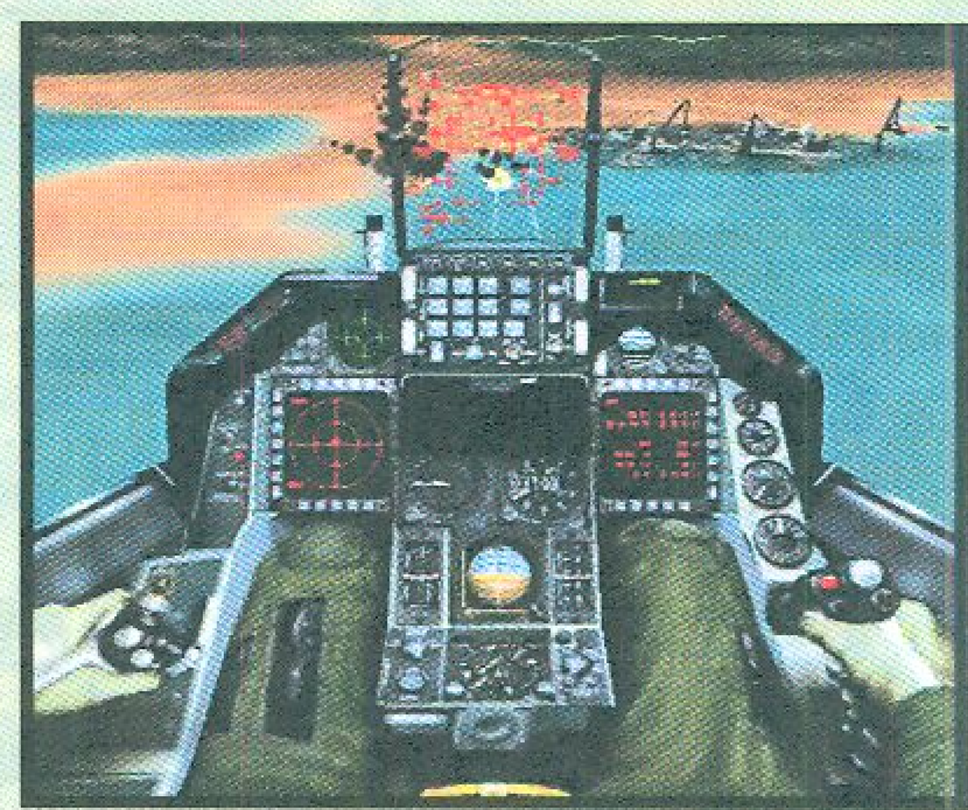
Разработчик
GSI

Издатель
Virgin Interactive

Координаты
www.vie.co.uk

Система
P200, 32Mb, желателен 3D уск.





А сейчас, малыш, я расскажу тебе сказку. Есть на свете классный рецепт зашибания денег. Берешь что-нибудь еще не окончательно забытое и хорошее старое, и делаешь из этого что-нибудь плохое, но новое. Именно таким бесстыдным образом поступила давно уж мною не особо любимая **Virgin Interactive**, которая решила незаметно разжиться на концепциях старого проекта **Origin** под названием **Strike Commander**. Если ты несведущ — в двух словах: в **SC** рассказывалась история подразделения воздушных наемников, летавших на F-16. Рассказывалась грамотно, с экономикой, с элементами квестовой линии и, понятно, от первого лица. А что у нас в «Агрессоре»? Задумка явно та же — точно такое же наемное подразделение, летающее на таких же F-16. Только вот нет, например, экономики. И квестовой линии тоже нет — а на фиг она сдалась? Есть линейный и прямой, как швабра, набор миссий. Имеется в наличии уродский интерфейс. Есть некрасивая графика и медленный движок. Присутствуют самолеты противника «МиГ-19», которые очень круто умеют умирать в голой пустыне, на которой, видно, для понта нарисованы типа деревья. Еще есть занудная музыка, на создание которой авторов, видимо, сподвигнул саундтрек к игре трехлетней давности под названием **Silent Thunder**, и еще есть просто никакой звук. Одним словом, за игры типа Агрессора надо отрывать программистам то, чем они эту игру писали. Конечно, если вспомнить virgin'овский **Sabre Ace**, например, то понимаешь, что все не так страшно. Но на самом деле — блевать тянет от продуктов типа этого, как от тухлой красной икры. По мне — так намного лучше раздобыть где-нибудь у приятелей тот самый старый **Strike Commander** и полетать немного — это помогает разложить все в голове на свои места и еще раз осознать, где настоящий шедевр, пусть и не новый, а где — отстой, каких мало. Ну, а если в твоем характере присутствует явная антипатия к старым играм или если ты просто прешься от F-16 — купи себе какой-нибудь **Флакон 4.0** или **Мультироул Файтер**. Удовольствия от них получишь неизмеримо больше, чем от «Агрессора». Это уж точно.

Холод

Army Men II



Категория
RTS с закосом в action

Похожесть
Army Men

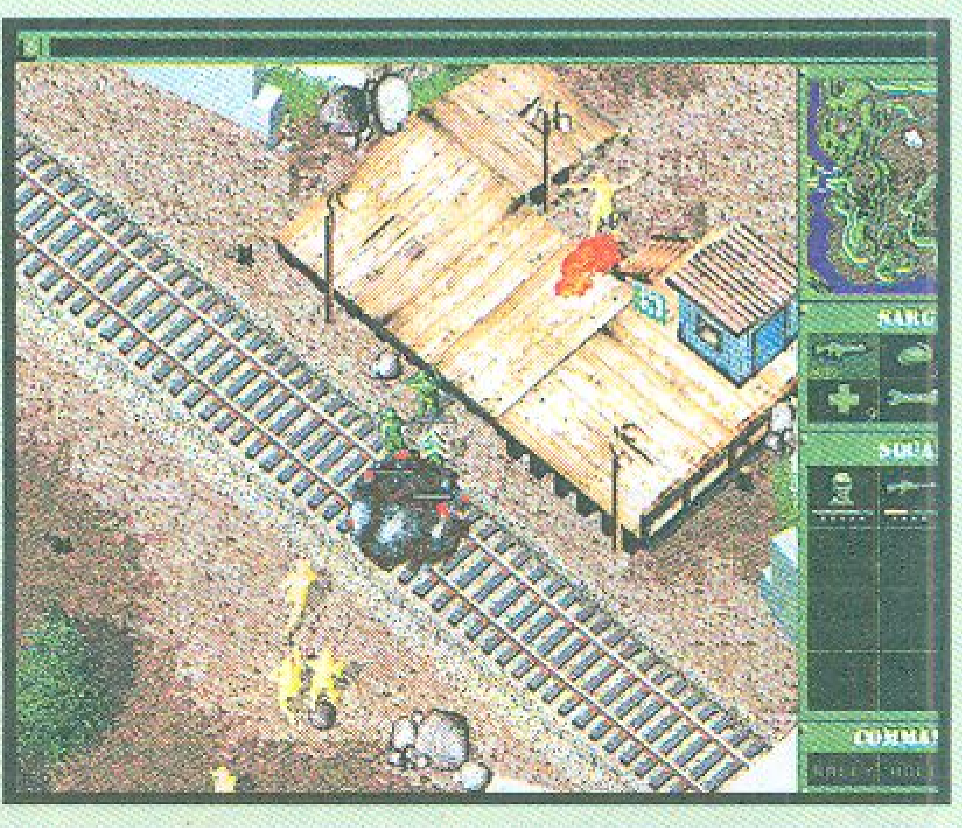
Разработчик
3DO Studios

Издатель
3DO Studios

Координаты
www.3do.com

Система
P90(133), 16(32)Mb





Пластмассовые солдатики снова в бою! Во второй раз вы, в лице сержанта Зарге, поведете зеленое пластиковое воинство на истребление своих не менее пластиковых недругов. Во второй раз будете лицезреть отсталую графику (правда, на этот раз она отстала посильнее, все остальные-то вперед ушли) да бороться с экшеновским управлением, которое в стратегии ни к селу, ни к городу. Теперь, правда, добавился и «стратегический» мышастый тип управления, но он тоже никуда не годится. Управлять можно только группой юнитов, а не отдельными солдатами. Точнее, можно и по отдельности, но тогда все остальные полностью выходят из-под контроля. Одним словом, все «нововведения» в плане управления настолько неудобны, что лучше их и не пробовать.
Есть и другие новинки. Техника, например. Танки, там, лодки всякие. Или новые типы вооружений. Самое прикольное оружие — увеличительное стекло. Наведешь его на солдатика и хана ему, бедному, расплавится, как будто его и в помине не бывало.
А так, по большому счету, все в новой игре не такое уж новое. Легко-аркадный геймплей с постоянными перестрелками, куча оружия и снаряжения: базуки, огнеметы, мортиры, аптечки, бронежилеты. Что-то, конечно, во всем этом есть. Атмосфера необычная. Ну, вы меня понимаете: бои на письменных столах или в раковине и все такое. Кстати, прикольные ролики эту атмосферу очень даже хорошо поддерживают. И идея хороша, но... Но, как и во многих играх, интересная идея была погребена заживо безобразным исполнением. Если первая часть **Army Men** еще могла подкупить оригинальностью, то вторая серия этот козырь потеряла. И осталась ни с чем. В этом печальном состоянии мы ее и оставим на утеху немногочисленных фанатов, ежели таковые еще остались...

2poisonS

NASCAR Revolution



Категория
Автосимулятор

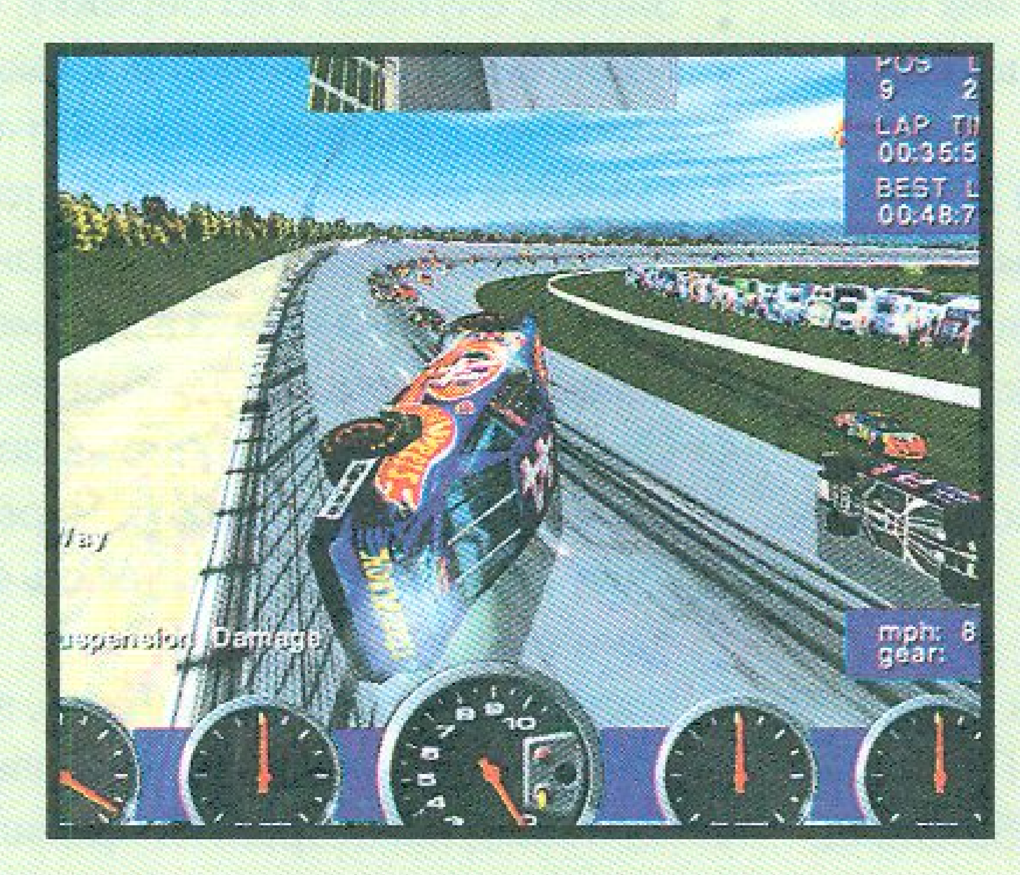
Похожесть
линия NASCAR

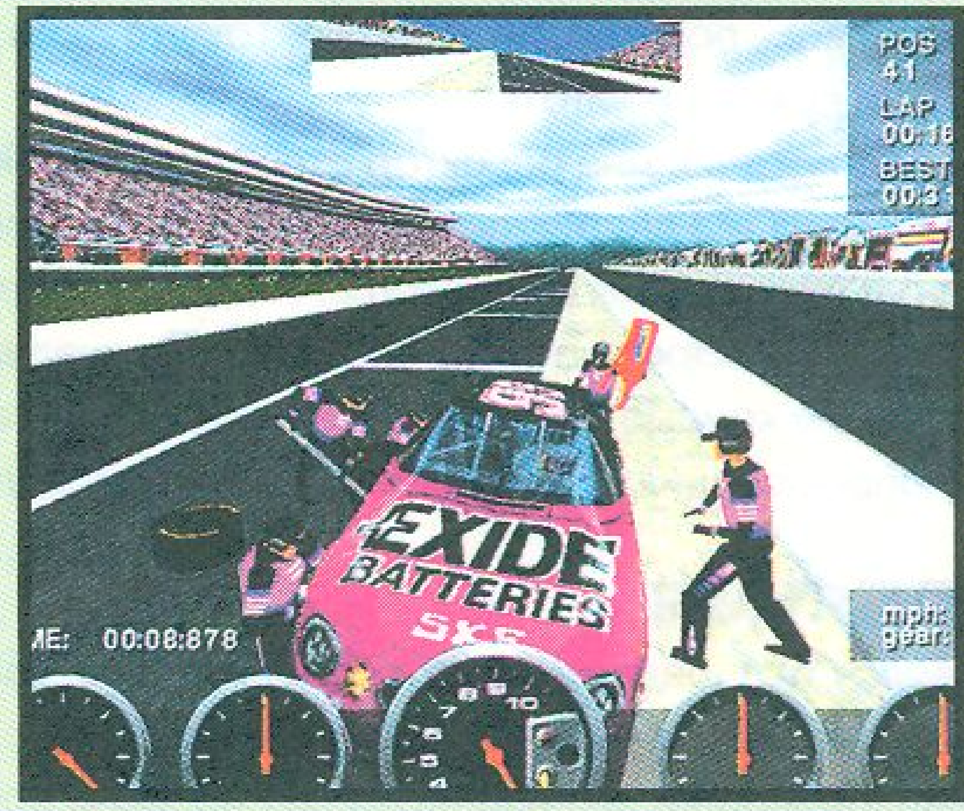
Разработчик
Stormfront Productions

Издатель
EA/EA Sports

Координаты
www.nascarrevolution.com

Система
P166(200+), 16(32)Mb, 3D уск.





Очень прихотливые и ненасытные геймеры обитают в Американском Многоштатье. Особенно любят они все с национальным привкусом. Всякое подряд, что близко патриотическому сердцу, они с аппетитом кушают и ежечасно требуют добавки. Один из примеров — автогонки на овальных автодромах НАСКАР. Непреходящая классика ихнего рынка. Вот и спортсмены из **Stormfront Productions**, действуя под чутким руководством других спортсменов — из **EA Sports**, недавно представили свой вариант. Как оказалось — добротный, практически без изъянов симулятор, в котором явно прослеживается стиль именитых руководителей.
Лишь только перед тобой предстает основное меню, в миг осознаешь, что тут даже при желании ни к чему не придерешься. Все типы стандартных заездов. И тренировка вам, и гонка, и чемпионат. Много игровых настроек. Краткая биография всех пилотов популярной заокеанской серии.
Геймплей построен на классических симуляторных канонах, установленных, как ни парадоксально, еще первым **NASCAR Racing** от **Sierra**. Очень чуткое и реалистичное управление стопроцентно оттолкнет от игры всех впечатлительных ламеров, но опытный народ, въехав в игру, оценит ее еще как высоко. Тщательно учитываются мелочи: износ покрышек, температура двигателя, запас горючего — все без дураков. Даже механики в боксах способны ошибаться (тоже ведь люди, как оказалось).
Понравился просчет повреждений болидов. Машины впечатляюще сталкиваются, выделывают умопомрачительные фигуры высшего самолетного мастерства и натурально гнутся. После этого едут далее довольно невразумительно.
Что касается графики (монитор не лапать!), то репутация **EA** не подмочена. Да, это не третий **NFS**, но все равно наглядно и красиво. Уж в любом случае лучше, нежели в недавнем **NASCAR 99** от Sierra. Волшебен звук. Трехмерность полная, а при авариях создается такой редкостный эффект присутствия.
Что, ждете итог?. Пожалуйста. Среди наскарских симуляторов этот на сегодня — однозначно лучший.

Геннадий Рулев

Wages of SiN



Категория
3D action

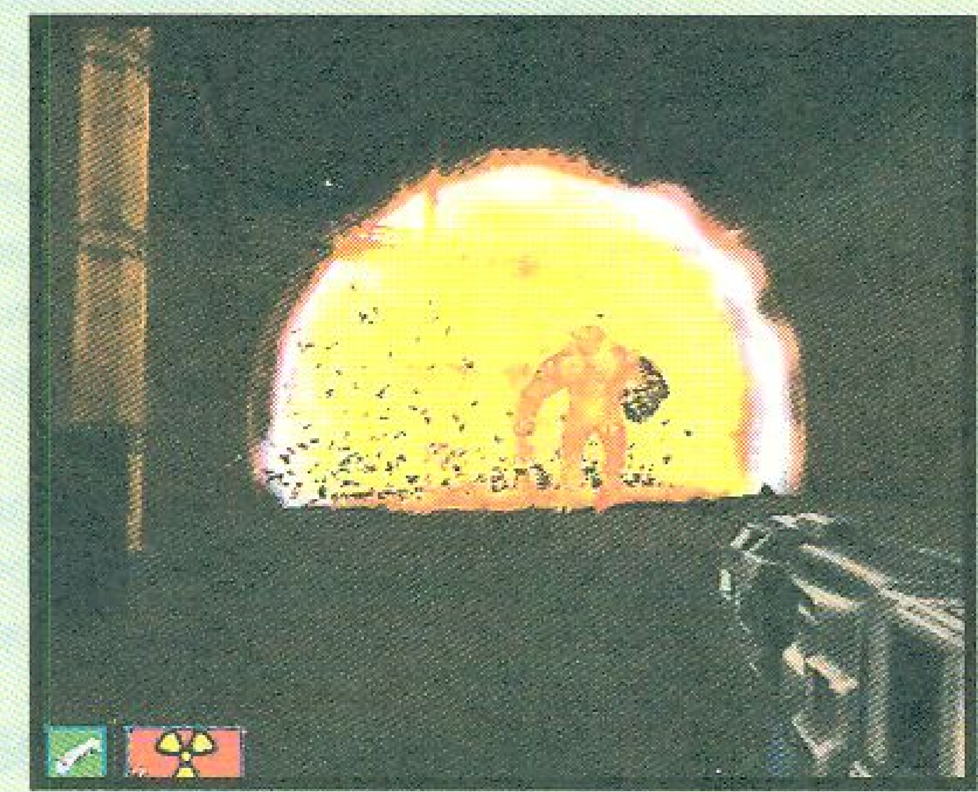
Похожесть
естессно, SiN

Разработчик
2015

Издатель
Activision

Координаты
www.activision.com

Система
P166, 32Mb, желателен 3D уск.





Недавно прикупил продолжение **SiN** — адд-он **Wages of SiN**. Я не синофил, но люблю полноту: раз есть начало, то должен быть и конец. Тем более что там знаменитейший **патч 1.03** присутствует, который якобы разом поправляет все недостатки Сина и все такое. Сразу все расслабьтесь: если он чего и поправляет, то это фиг заметишь. Лично мне не удалось.
История продолжается: бандюки города Фрипорт никак не угомонятся, и настоящий полковник Джон Блэйд снова приводит их в чувство. Для установления законности и наведения порядка сочинены 17 новых уровней для одного, введен десяток новеньких монстрюганов и выдано семь новых видов оружия.
Оружие подработали, кое-что сделали сами, кое-что стянули из **Quake**. Например, Concussion Gun, ранее известный как Air Fist, — из конверсии **PainKeep**. Пересмотрен пистолетик за номером один, теперь мы можем лупить сразу из двух. Опережая всех, команда **2015** пристроила в игру огнемет. Кроме него, еще есть Plasma Bow (арбалет), Stinger Missile Pack (бьет четырьмя ракетами за раз), IP36 (ядерный боеприпас) и ракеты с головками наведения (стреляешь и управляешь полетом, заруливая за углы и по коридорам; присутствует только в дэсматче). Но хоть и стало оружие получше, все равно не мешало бы сделать его минимум в два раза мощнее каждое. Это, кстати, и самого **SiN** тоже касается.
Под дэсматч построено 13 отличных уровней, парочку из которых соорудил такой архитектурный монстр как **Sten «ZTN» Uusvali**. Появился свежий вид мультиплейера: гонки на ховербайках (воздушные мотоциклы). Летать на них весело, дэсматч сделан здорово: и рулить интересно, и стрелять прикольно, и мины бросать можно. Разнообразнее стал и дэсматч пешком.
Если понравился Син, то еще больше понравится адд-он. Если не понравился Син — все равно можно попробовать, игрушка смешная.
И напоследок — маленький секретец. Если в консоли набирать перед новым оружием слово «evil» (скажем, give evilplasmabow), то оружие будет что надо.

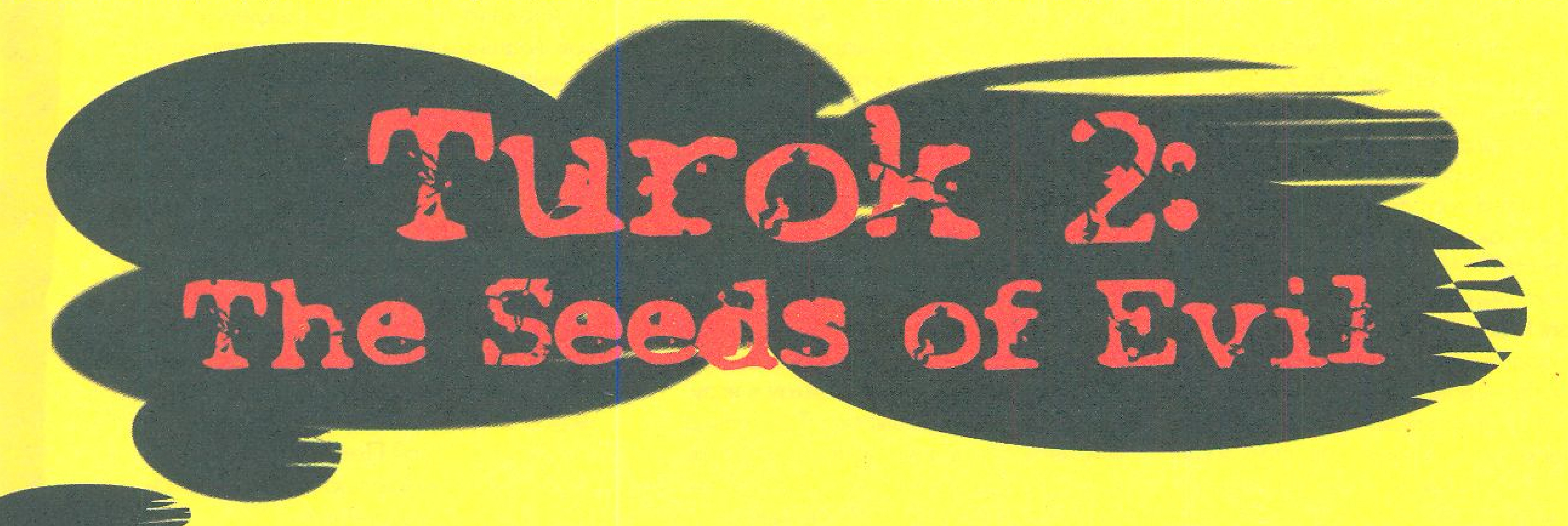
Старший опер Goblin

Сразу предупреждаю: я не приставочник и вообще приставки терпеть не люблю, потому как подобные развлечения ведут к разжижению мозгов и ослаблению потенции. Потому никогда в них не играю. И вам, понятно, не советую. Так что если вы их — дальше лучше не читать.

Так вот, поручил мне редактор отсмотреть Turok 2. Похолодело у меня все внутри, потому как еще свежи были чудовищные впечатления от первого... Но долг — превыше всего! Заплакал я, побрел на толкучку, купил. Пришел домой, поставил возле компьютера таз — на случай, если не сдержусь. По ходу опробования тазы несколько раз приходилось менять.

Инсталляция

Инсталлировался этот шедевр долго и основательно, как будто навсегда решил на моем винте обосноваться (наивный). При этом насовал всего такую кучу, что кое-что сразу напрочь работать перестало, так что имейте в виду. Но ладно, наживилось в конце концов. Поджигаю.



Turok 2: The Seeds of Evil

Услада дешевого аркадника

Начало

Грузится малость поменьше, чем SiN, но тоже будь здоров. И вот — пошла заставка с затравкой сюжета, после чего следует демо: какой-то даун-приставочник ползает по уровню, отбивает башкой гранаты и тщетно пытается пристрелить двух еще более тупорылых монстров. Метнув харчи в таз по первому разу, я включил эту так называемую игру.

Сюжет

Многие думают, что игра Турок — про турков, почти что про янычаров. Это неправильно. Оказывается, Турок — это настоящее индейское имя, и игра эта — про настоящего, коренного американца. Виннету и Чингачгук — отдыхают.

Про идиотскую сюжетную линию — пропускаю, потому как пересказывать всякий бред не имею ни малейшего желания. В двух словах: в первой части олигофрены-туркофилы охотились на какого-то Кэмпейнера, а теперь надо замочить очередное порождение Зла — Праймаджена. Он сидит под землей (!) в космическом корабле (!!!) и засылает наружу своих слуг-кретинов под легендой динозавров. Земля засеяна Семенами Зла! Семена уже дают всходы! И тут за прополку берется Турок! А Турок — он такой крутой, что сам кого хочешь осеменит!

Собственно игра

Прямо перед Турком я закончил «Вора».

и развязки оказали на меня столь сильное воздействие, что пару раз даже орал по ночам — настолько там все круто. И тут — Турок 2. Турецкий сюжет прост до предела: ходи и выключатели переключай. Это ничего, что уже был Half-Life и тот же Thief, Турок порадует вас полной незамутненностью девственного мировосприятия.

Значит, очутился я на бережку, а рядом в воде тонет разбитая лодка. По всему видать — приплыли. Слышу — где-то стреляют и орут. Потирая руки, отважно бросился на шум. Тут-то мне таз во второй раз и пригодился! Потому что бежит этот Турок так, как будто у него выпала прямая кишка: в раскоряку и болтаясь из стороны в сторону. При этом точка обзора почему-то находится ровно в полуметре от земли. Не то этот Турок особым индейским способом на четвереньках бегает, не то он горбатый — я не понял. Оружием при этом размахивает так, будто динозавров надо с разбегу по морде бить, а не стрелять. Через две минуты мне пришлось пристегнуться к стулу ремнем (чтобы не упасть от головокружения) и притащить к столу еще один таз.

Управления хуже, чем в Турке, я не видел нигде. Такое чувство, что находишься в густом киселе, настолько все движения размазаны и нечетки. Припоминаю, некоторым не нравилось управление в Анрыле — попробуйте Турка, мужики. До конца дней Анрылу радоваться будете. Потому как этот апач и бежать — не бежит, и попасть толком никуда невозможно.

Повсюду разложены какие-то золотые квадратики (броня) и синие крестики (здоровье), причем таким образом, чтобы тебе сразу стало понятно, куда нужно идти. Видимо, уровень развития приставочной публики таков, что без этого — никуда.

Постоянно надо лезть на какие-то лестницы. При этом наш ирокез кряхтит так, будто по полной программе на ходу кладет прямо в портки, да еще и извивается при этом, как будто ему шилом в зад поддают. На экране при этом все раскачивается, как если бы герой стакана четыре огненной воды принял.

Что еще обожают тупые аркадники? Ну, конечно же, прыжки! Вот оно, аркадное счастье! С кочки на кочку, со столба на столб, и так до полного умопомрачения! Все это в игре присутствует.

Графика и дизайн

Дурню-приставочнику что в первую очередь надо? Ему все подавай так, чтоб красиво! Ну, Iguana и дает! Красоты присутствуют повсеместно, но совершенно не радуют. Тоска, все однообразно до рвотных спазмов, так что оба таза мне пригодились по полной.

В те времена, когда ускорители только появлялись, первый Турок, припоминаю, красотами удивил. А вот второй не поразил уже решительно ничем. Круто? Нет, не круто. Если и да, то исключительно в приставочном понимании крутизны.

Чем еще вызывала стойкое отвращение первая часть? Перво-наперво — туманом. Теперь его стало немного меньше, но вообще присутствует повсеместно. Кстати, совет любителям: если забраться под воду, то из-под воды все видно безо всякого тумана.

Монстры, обещанные как само совершенство, настолько большие, угловатые и дурацкие, что вызывают не животный ужас, а горькое недоумение. Кровь из них льется какими-то непонятными струями, тут же исчезая.

Скроены они преотвратно, потому как через стыки и швы между частями тела постоянно видны декоративные задники. Откроет монстр пасть, а через нее — привет! — ящик видно. Ничего себе находка!


А теперь — в глазик


Потерял голову. Бывает


Ребята, не торопитесь, хватит на всех


Экий слизняк, однако!

Искусственный интеллект

А вот тут задатки весьма недурственные. Весьма. Турецкий монстр относительно ловок и прекрасно ориентируется на уровне. Завидев меня в окне здания, один такой бросился в атаку, обежал домик кругом, прошел в дверь, забрался по лестнице на второй этаж, где и был искусно застрелен мною прямо в лоб. Весьма достойно.

Кроме грамотного владения навыками спортивного ориентирования, монстры еще обучены такому свежему коварству, как приседания за ящиками. Ты за ним, а он от тебя вприсядку и все спрятаться норовит. Это было бы прикольно, да только стрелы и пули почему-то спокойно сквозь ящики пролетают и монстра мочат наповал.

Все наработки напрочь испорчены тем, что ни один из противников удар толком не держит и подыхает до обидного быстро.

Оружие

Для борьбы со Злом Турку насовали чуть ли ни тридцать разновидностей оружия. Его так много, что устанешь перечислять. Стреляет красиво, отменно при этом бабахая. Все бы ничего, да вот только целиться невозможно, а поэтому стрельба раздражает до крайности.

Интерфейс

Устроен интерфейс не так ловко, как в настоящей игре, но все же отрицать его присутствие нельзя. Реализован при этом так, чтобы приставочник почувствовал себя как дома. То есть — через задницу. Например, настроил ты все в сетапе и полез играть. Что-то не устроило, решил поменять — ан нет! Сперва выйди из игры, перенастрой и давай заново. Я так раз пяток перезагрузился, прежде чем удалось этому добру свою конфигурацию навязать.

Звук

Звук как таковой хорош, однако фирма **Iguana** порадовала и тут. У них вообще что ни фича, то находка. Бегаешь по уровню, а кругом какая-то пальба идет, вопли несутся... Можешь хоть целый день пробегать, никого ты там не найдешь. Оказывается, это так атмосфера игры создается. Но самое интересное то, что и в мультиплейере проделано то же самое. То есть если ты четко себе представляешь уровень, знаешь на нем каждый звук и можешь с завязанными глазами сказать, где находится противник, то здесь тебя порадуют еще и посторонней стрельбой с криками. Видимо, на приставках так веселее.

Мультиплейер

Проверять мультиплейер направился в клуб. Отмечу сразу: на «селеронах 300» с «вуду1» играть по причине тормозов практически невозможно. Но главное здесь не это.

Все мы под одним богом ходим, и имя ему — **Quake**. Не спорю, кому-то может и не нравится, но это — эталон, точка отсчета и образец, на который необходимо равняться. Уже два года в сети беснуются кровавые смерчи, и я твердо уверен, что любой баран, хоть раз посмотревший на Quake-deathmatch, должен четко понять, на что должна быть похожа игра подобного рода и управление в ней.

Баран — видать, да. Но не игуанодон из фирмы **Iguana**.

ДМ от этих игуанодонов, несмотря на запредельную тупизну, сделан с претензией. Тут тебе и кривой дэсматч под фирменным названием «рок матч», и горбатый «капчур зэ флаг», и даже дебильная «арена».

Очень сильно удивило то, что можно поиграть как за Турка, так и за динозавра. Смотрится забавно.

Баланс так называемого оружия попросту отсутствует, я так понимаю — не это в приставках главное. Дэсматч-арены — бестолковое нагромождение кубических строений, абсолютно ничего интересного.

Ну и самое главное: кривое, нечеткое управление. Из-за его убожества мультиплейер интересен еще менее, чем сингл.

Единственная польза от всего этого добра: на диске есть GameSpy распоследней версии, который, кстати, зачем-то поддерживает этого самого Турка.

Хорошее

Хорошего очень мало, но оно все-таки есть. Достойны похвалы анимации смерти: издыхающих монстров отлично колбасит. Они истошно орут, зажимают лапами пробоины в шкурах, перед смертью совершают самые невероятные прыжки и дохнут в страшных корчах. Но при этом то наполовину, то целиком проваливаются в стены. Немного полежав, растворяются в воздухе без малейшего следа.

Хороши попадания чем-нибудь разрывным в голову: такие богатые, мясистые взрывы увидишь редко. Монстра рвет напополам, из него натекает огромная лужа крови, но... Через полминуты все это тоже исчезает.

Особо следует похвалить стрелы: они втыкаются в монстров и эстетично торчат из шкуры. Попадешь в какого-нибудь раз пять, раза три промажешь, казалось бы — стрелам конец. А оказывается, их смело можно собрать обратно! Вот это — замечательно.

Играбельность

Отсутствует. Нет ее.

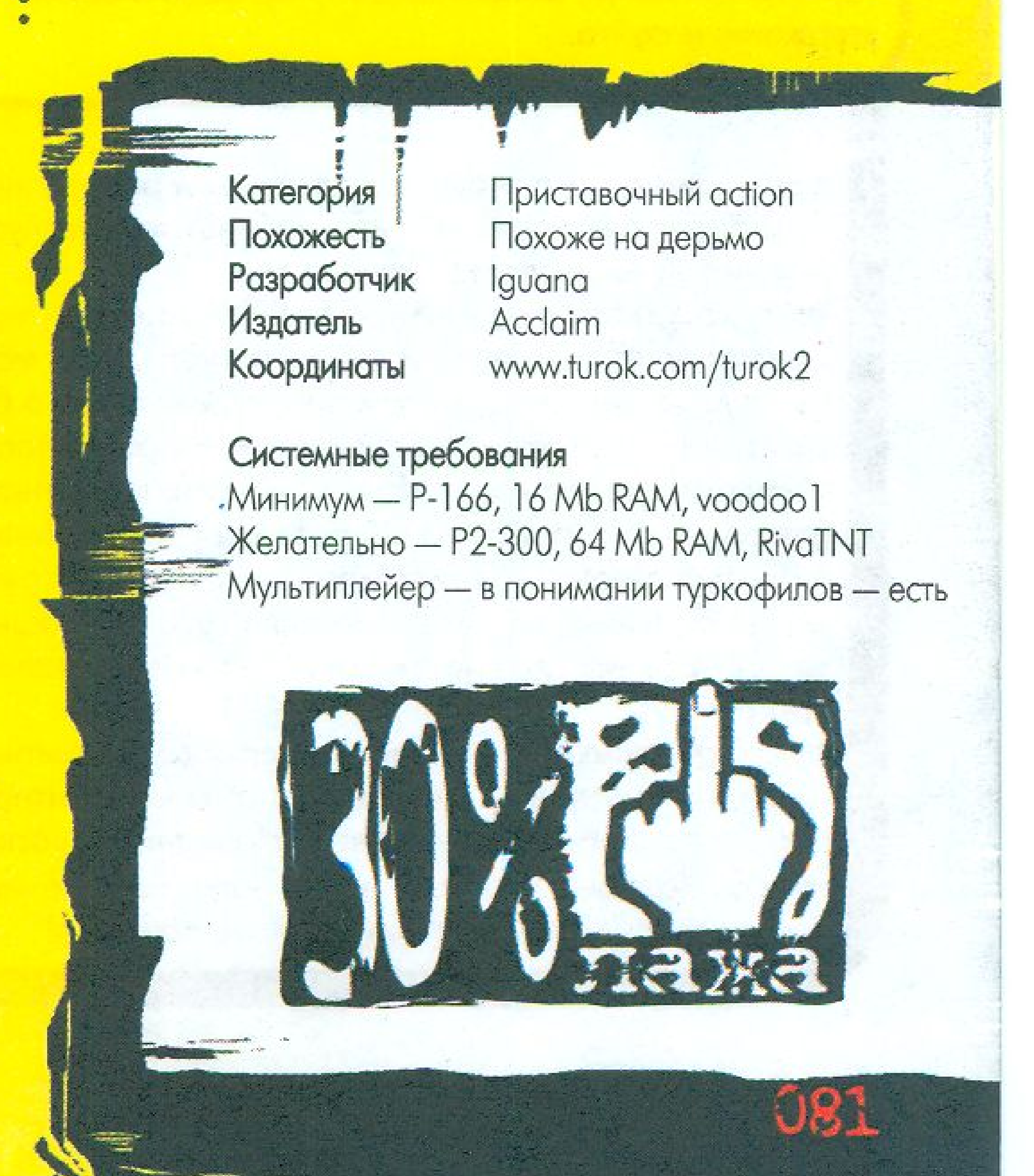
Заключение

Ни в коем случае не покупать. А если кто-то будет нахваливать — сперва внимательно его выслушай, а потом от души наплюй в глаза бесстыжие и никогда ему больше не верь.



Категория	Приставочный action
Похожесть	Похоже на дерьмо
Разработчик	Iguana
Издатель	Acclaim
Координаты	www.turok.com/turok2

Системные требования
Минимум — P-166, 16 Mb RAM, voodoo1
Желательно — P2-300, 64 Mb RAM, RivaTNT
Мультиплейер — в понимании туркофилов — есть

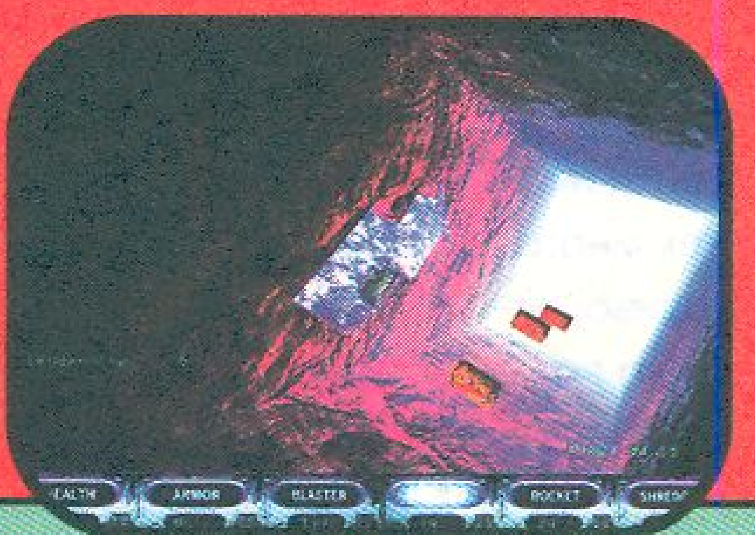


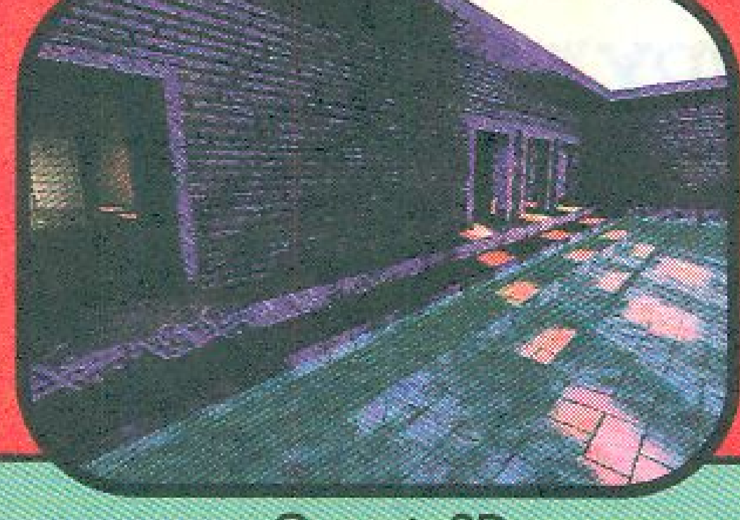
Халявные движки

Доброго тебе, как принято говорить в Сети, времени суток, приятель! Позволь начать с прелюбопытнейшего известия. Не сомневаюсь, тебе знакомо такое чувство: «эх, взять бы геймплей от игры А, а графику от Б, добавить оружие из В и монстров из Х...». Так вот, теперь у тебя такая возможность появилась (кроме монстров из Х, пожалуй). Сзывай своих друганов, народных умельцев, и всей гурьбой на фронт 3D дизайна! В Сети появилось целых два трехмерных движка, доступных для свободного скачивания, которые только и ждут, чтобы из них вытесали очередной Unreal или, на худой конец, Forsaken.

Genesis 3D. Первый лежит по адресу http://genesis3d.com. На этом симпатичном сайте, кроме самого кода, ты сможешь заполучить подробную документацию, всякие редакторы-утилитки, в том числе плаг-ины для 3DMax'а, и даже небольшую (правда, довольно дебильную) игрушку в качестве иллюстрации возможностей движка.

Crystal Space 3D. Второй обосновался тут: http://crystal.linuxgames.com/. Показательной игрухи на сей раз не припасено, зато имеется солидная подборка скринов, один из которых ты можешь лицезреть на страницах нашей рубрики. Опять же куча документации, огромный список достоинств (mip-mapping, динамическое освещение и т.д. и т.п.), ну и сам движок, который, кстати, пашет на всех известных науке операционках. Выбирай, кто больше тебе по душе придется, и — за дело!


Genesis 3D


Genesis 3D


Crystal Space 3D

Средоточия обмана

Cheat по-русски означает «обман». А это не есть хорошо для нашего good'ового alignment'a (тьфу, в Baldur's Gate переиграл). Поэтому следующие строки читай только если ты отъявленный мерзавец (как я), давно положивший с прибором на свою репутацию среди NPC.

www.game-over.net — Великий и непревзойденный Game Over Magazine. Иди прямиком в Cheats&Hints, и тебе придется изолентой приматывать свою челюсть к голове, дабы предотвратить ее (челюсти) каждосекундное выпадание в осадок на клавиатуру. Эти ребята — круче всех остальных. Практически к каждой появляющейся новой игре (кроме ну самого распоследнего кала, какой и купить даже негде) в течение нескольких дней выпускается трейнер. Если ты, баклан, не в курсах и такое слово впервые слышишь, то поясню: это такая мелкая программулинка, которая трах.... которая, аки старец Хоттабыч, трах-тибидохает твою игру, заставляя ее снабжать тебя деньгами, ресурсами и всем тем прочим, чего не могут добиться обычные чит-коды, если они вообще к этой игре есть. Понял? Там появляется КО ВСЕМУ И ПОЧТИ СРАЗУ. Жми туда пулей и друзьям похвастайся, если они еще, тормоза, не прочухали. Кстати, коды там тоже есть.

Теперь об остальном. Глядишь, тоже тебе сгодится.

www.gamesdomain.com/cheats/index.html — Еще одно естественное месторождение читов, трейнеров и прочего ломально-убивального хлама. Причем очень небедное месторождение очень даже небесполезного хлама. Более того — для многих платформ.

www.avault.com — Знаменитый Adrenaline Vault. Помимо всего прочего, что должно быть в качественном онлайновом журнале про игры, присутствует и раздел читов. Обновляется, как говорится, регулярно. И тебе небезынтересно узнать, что Game Over именно от них отпочковались.

http://pcgames.com — Журнал PC Games. Интересующий нас раздел присутствует. Читов негусто, ох, негусто, зато есть устрашающий текст с устрашающим скриншотом про то, как опасно быть читером. Это как раз для таких, как мы с тобой. Я уже поржал, теперь ты погляди.

www.gamecenter.com — На этом сайте все пристойненько, как в бане для партийных работников, поэтому раздел cheats здесь называется «tips and cheats». И действительно, дурацких советов там навалом, гораздо больше, чем читов. Но если тебя не стошнит от советика навроде «в Q2 уровень сложности easy — это очень легкий», то пребудешь в восторге.

http://pcgame.com — Здесь все просто и понятно. Latest cheats, cheats A-Z и, самое главное, ссылочка на оч-чень интересный для нас сайт: http://cheatland.com — Ну что? Название говорит само за себя. Страна Читов. Наверное, с этого места надо было начинать, потому что их, родимых, здесь видимо-невидимо. Хоть обчитайся!

Half-Life

Грандиозный опус на тему оптимизации и настройки Half-Life ждет тебя по адресу ***www.voodooextreme.com***. Удобно то, что вместо долгого изнуряющего чтения целиком в онлайне, текст можно скачать вместе с тремя файлами настройки HL. Первый файл — default'ная настройка, второй — оптимальная настройка, рекомендуемая автором, третий — настройка для слабых машин.

Сюда же: ***www.hellzgate.demon.co.uk/rookiesguide/*** — Очень, на мой взгляд, приятный сайт с инфой по Half-Life. Описание оружия, врагов, «друзей», полное прохождение, ну и все остальное, что мама прописала для таких случаев. Можешь читать его «на лету», а можешь слить zip'овский архивчик с содержанием сайта.

SimCity 3000

Тебе нравится SimCity 3000? Нет? Тогда эти ссылки не для тебя. А, так все-таки нравится? Какая разница — тогда это тоже не для тебя. Эти ссылки для тех, кто ЖИВЕТ в SimCity 3000.

www.gamespot.com/features/sc3k_gg/index.html — набор «хинтс & типс». Официально зовется «Неофициальные Стратегии и Секреты СимСити 3000».

www.gamespot.com/features/maxis/index.html — местечко для ну уж совсем заматерелых фанатов. Здесь ты найдешь историю компании Maxis и, соответственно, серии SimCity.

Ну и напоследок не забудь посетить официальный сайт игры: ***www.simcity.com***. Тут тоже не забывают о тебе, поклонничке, в подтверждение чего выложили уже второй набор «взаправдашних» территорий. Здесь же ты сможешь разжиться дополнительными картами к игре, включая праздничные карты Ирландии, посвященные Дню Св.Патрика. Качай на здоровье и ежеминутно говори спасибо Патрику!

Enhancement Packs

Ты как, первый номер **X** читал, и только попробуй сказать, что нет? Статью про патчи видел, изучил? Если нет — то очень зря, и статья полезная, и как раз по нашей теме выпадает. Существует теперь под солнцем такое новое понятие: Enhancement Pack. Что-то среднее между патчем и адд-оном. То есть такой бесплатный довесок к игре, вот, мол, мы вам тут еще забыли кое-чего в коробку запихнуть... Ну что ж, они выпускают, а я кидаю ссылки.

www.alphacentauri.com/downloads.html — Довесок к скандальной **Sid Meier's Alpha Centauri**. Основные улучшения: появились режимы Hot Seat и Play-by-E-mail. И еще десятка два по мелочи.

www.hereticii.com — Для **Heretic II**. Восемь DM карт, одно новое заклинание, поддержка 3D саунда для A3D 2.0 и EAX, новая женовидная модель Kiera the Elf, скины, новая анимация и еще много чего.

ТЕМАтический разговор

У тебя установлен Мастдай95/98? Извини, глупый вопрос. Будь ты трижды кул хацкер, но если ты не трижды болван, то ерундой не страдаешь и, пусть скрипя в одном месте от злости, но работаешь под Виндой. Ладно, проехали. А темы (themes) ты, кул хацкер, любишь? Это которые с помощью пакета Plus! ставятся или просто через Контрольную Панель, если у тебя 98-й? Ага, знаешь и уважаешь, значит? Особенно по играм, да? С латной перчаткой из Диабло заместо мышиной стрелочки и второкваковским двузубцем заместо иконки «Мой Компутер»? Что, глазки-то разгорелись, лапки-то зачесались? Ну, лови адрески, деятель...

www.gamesdomain.com/directd/index.html — Неплохой набор тем, есть из чего выбрать. Можешь сам свою темульку сварганить и им туда заслать. Но и качество там не всегда соответствует идеалу — так как темы преимущественно народного происхождения. Как повезет, в общем.

www.interplay.com — Темы, посвященные интерплюевским играм. Их немного, но зато почти все из хитов.

http://winfiles.com — В прошлом известен как Windows95.com. Вообще-то это не игровой сайт, а развал шароварных прог, но по совместительству он является еще и одним из самых крупных сборников плюсовских тем в Сети. Нужны игровые темы? Без проблем. Находим раздел Themes/Video Games и выбираем, выбираем...

Ява-игры

И снова Games Domain. Зачастил он у нас... Теперь отправимся в раздел GD Live и обнаружим там гигантское количество онлайновых игр на java. Любителям поиграть, не закрывая окна любимого браузера, должно здесь понравиться.

www.gamesdomain.com — Это я просто адресок напоминаю... А если тебе этого покажется мало (такого, конечно, быть не может, но все-таки...), вот пара мест, где еще можно найти игры на яве.

www.mybraces.com/games.htm — Неплохой выбор игрушек под java и shockwave.

www.iconnect.net/pond.html — Еще одна подборка java геймов. Небольшая, конечно, но зато сайт с музыкой — может, ты их тех, кто от такого тащится.

www.playsite.com/index.html — Игровой сайт, посвященный онлайновым развлекаловкам типа карточных и настольных игр. Кому-то, может, и в кайф раскладывать java пасьянсы в Интернете.

Грядет Battlezone II

Ну вот и начал раскручиваться супермощный Battlezone II. Первая часть вызвала много споров, но в целом всем понравилась. И вот все, от фанатичных поклонников до зарытых по пояс в землю скептиков, ждут продолжения. Ждут и ловят каждое слово, принесенное ветром со стороны разработчиков. Ну а раз есть спрос... Получай пищу для размышлений.

www.pandemicstudios.com/bzii — Официальный сайт Pandemic Studios, разработчика Battlezone II. На сайте: скриншоты, 30-ти тонная AVI'шка, чуть-чуть инфы, традиционная конфа, ну и всякий бред типа биографий самих разработчиков с картинками.

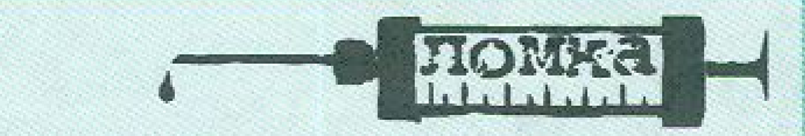
http://bz2.com — По информативности — полная противоположность предыдущему сайту. Здесь есть все нужные тебе разделы: подробно о юнитах и зданиях из BZ2, утилиты, темы и обои для Windows, интервью, демо-версия и даже патчи и чит-коды. Как это такое возможно, спрашиваешь? Да элементарно, просто на большинстве разделов стоит неизменный Under Construction.

http://users.deltanet.com/~vitdoc/index.html — Battlezone Clan Ring. Не совсем по BZ2, но в кассу. Если ты поклонник Battlezone, и у тебя есть страничка, ему посвященная, здесь ты сможешь вступить в соответствующий ринг, или кольцо, по-нашему.

www.interstat.com.au/cwaunz/ — Luna Outpost 9: Home of Cosmic Warriors. Это уже совсем не про второй BZ, но все равно интересно. Это сайт клана Cosmic Warriors, людишек, которые, кроме Battlezone, играют еще в Tribes, Half-Life и Starcraft. Подразделяются на Австралийский и Американский взвод (интересно, в какой из них вступать россиянину?). У них там, видимо, все серьезно, даже код чести сочинен. Так что, фанаты Battlezone, теперь вам есть куда приткнуться в минуту грусти.

Ведущий рубрики 2poisons

КОДЫ



Alpha Centauri

Во время игры нажмите единовременно CTRL-K, и магическим образом переместитесь вы в редактор карт. А там можно вводить коды:

SHIFT-F1 — склепать юнит.
SHIFT-F2 — открыть технологию (эх, нам бы так).
SHIFT-F3 — переключить между видами.
SHIFT-F4 — слегонца подредактировать энергетические кредиты.
SHIFT-F5 — изменить год, вот так вот просто.
SHIFT-F6 — укокошить противника, сразу и насовсем.
SHIFT-F7 — посмотреть повтор (для любителей футбола).
SHIFT-F8 — просмотр всех мультиков (для любителей кино).
SHIFT-F9 — редактировать дипломатические отношения.

SiN

Согрешить, воспользовавшись читерскими кодами, можно так: вызовите любимую консоль и наберите в ней:

/HEALTH 999 — здоровья больше, чем у Шварценеггера.
/NOCOLLISION — и ты ходишь сквозь стены.
/SUPERFUZZ — и никто тебя уже не убьет.
/WALLFLOWER — и противники растеряны и не воспринимают тебя как мишень.
/WUSS — и у тебя есть все, из чего можно пострелять.

Turok 2: Seeds of Evil

Набирать необычным образом: во время игры.

TROMPEM — Большая Нога, друг индейцев. Впрочем, большими становятся не только обе ноги, но и обе руки.
BIGBADNOODLE — а тут уже большая голова (насчет мозгов сведений нет).
HELLOSTICKY — все липнет к телу.
LILLIPUTIAN — индеец в стране великанов.
PICASSO — рисовать на стенах.
HENRYSBILERP — вместо текстур — Gouraud.
YOQUIEROJUAN — вызов Juans.
MRNOPRULEZ — ничегонеделание.
LEGOMANIAC — вызов Zach.
INEEDAUPS — режим для любителей черно-белого кино.

Worms: Armageddon

Здесь не все так просто: дабы воспользоваться секретным меню, необходимо завоевать золотую медаль в любой тренировочной миссии.

Basic Training
Червяки истекают кровью. О ужас, ужас!
Artillery Range
Гранаты становятся кошмарными по убойной силе.
Super Sheep Racing
Этот пункт включает водяную овцу.
Euthanasia
Этот — обеспечивает лучшую работу лука.
Crazy Crates
Во всех ящиках с оружием будут обнаруживаться исключительно овцы.

Подборку сготовил
KodeMaster

Внимание! «Хакер» — единственный игровой журнал, публикующий полностью проверенные коды. Если вы не тормоз и если у вас нормальная версия игры, то приведенные коды будут работать.

«Black Fire Pandemonium»

http://warrax.df.ru

Сатанизм с «человеческим лицом»

«При слове «Сатанист» многие сразу представляют себе мрачную личность, занимающуюся поджогом церквей и раскопкой могил в свободное от жертвоприношений время. Редкие свободные минуты уделяются сексуальным оргиям», — пишет Warrax, Church Of Lucifer member. И он просит не путать настоящих Сатанистов с дьяволопоклонниками, наделенными неустойчивой психикой и поклоняющимися Князю Тьмы в его «антропоморфном» проявлении.

«Как это ни парадоксально, — поясняет он, — но истинные Сатанисты НЕ ВЕРЯТ в Сатану. Точнее, они не верят в дьявола, черта или другой персонаж библейских сказок. Не существует персонажа с рогами, копытами, хвостом, пахнущего серой и таскающего за собой толстый портфель, набитый контрактами покупки душ, подписанных кровью».

Warrax на своем сайте «Black Fire Pandemonium» предлагает всем желающим ознакомиться с «Сатанинской Библией», «Записной книжкой Дьявола» и тому подобной литературой и сделать свои собственные заключения по данному вопросу.

Стоит предупредить, что тексты написаны профессионально, и, зачастую, ты будешь ловить себя на мысли, что живешь, оказывается, согласно принципам Сатанизма... Поэтому, если ты не уверен в стойкости своего характера и своей способности критически оценивать прочитанное, то есть вещи, которые лучше и не пробовать.

Хотя Истина, она, по прежнему, «где-то там», и кто знает, может быть на том свете черти будут добавлять в ваш котел с кипящим маслом перец и лавровый лист... как «своему»! ;-)

«Интердама»

http://www.interdama.com/

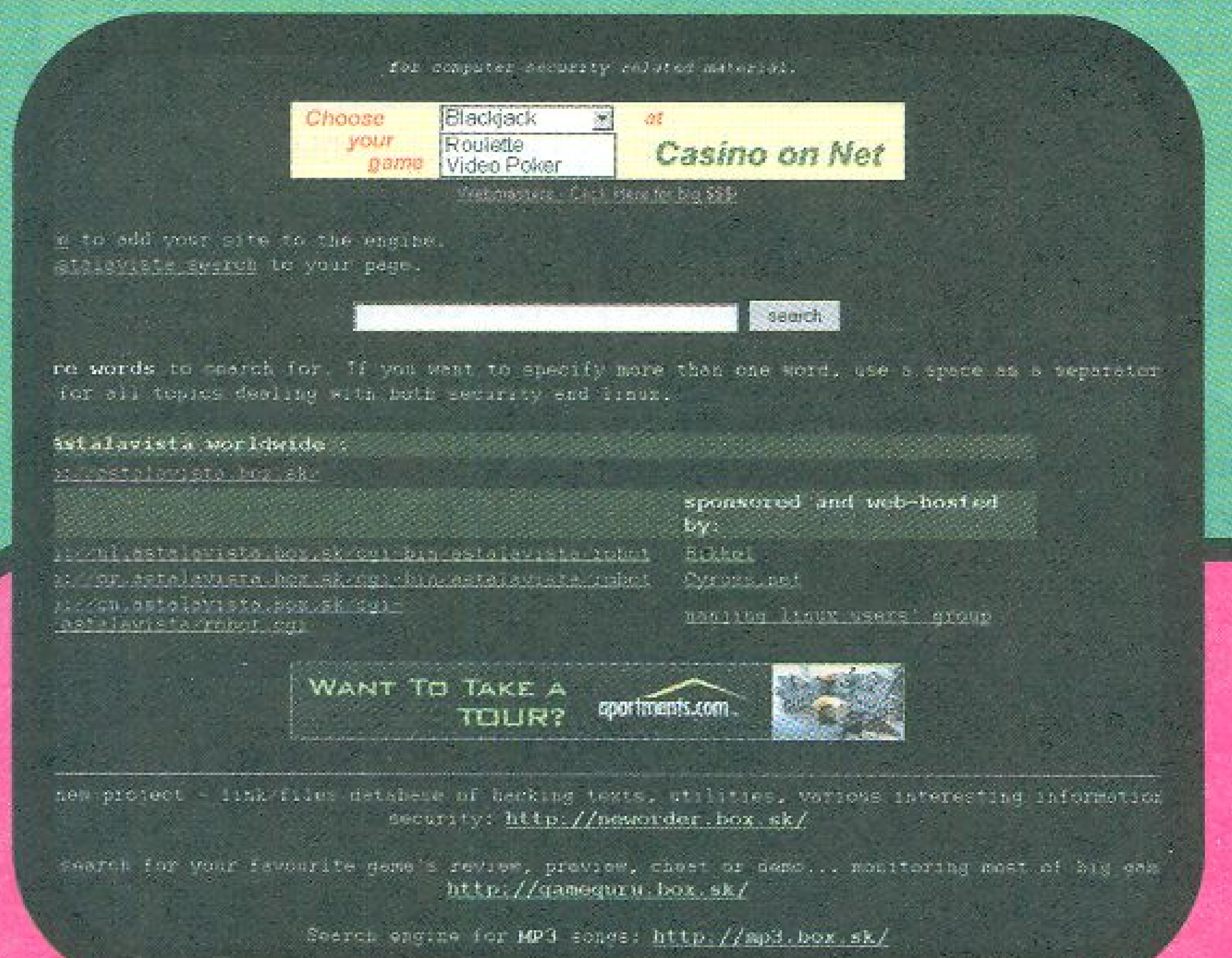
Как много файлов GIF хороших, как много ласковых имен...

Этот сайт предназначен для тех, кого вопросы религии и философии занимают мало, поскольку сфера их жизненных интересов приходится на другие области. «Интердаму» стоит взять на заметку всем тем, кто, заходя на поисковый сервер, вводит три заветных слова: sex, porno, hardcore и ищет, где бы туда пролезть на халяву.

Наш человек, решивший собственными глазами убедиться в том, что Интернет задыхается под гнетом порнографии, через некоторое время с удивлением обнаруживает, что под этим гнетом задыхаются в основном «буржуины», которым кредитная карточка позволяет смело жать на надпись «Members only». Вот и мыкается он, наш горемычный, среди этих красот и прелестей, выискивая места, где создатели сайтов идут навстречу его желаниям и не требуют оплатить его «души прекрасные порывы» такой низменной и мерзкой вещью, как доллар.

Когда ты, дорогой наш читатель, станешь настоящим хакером, то объявления «Members only» уже не смогут тебя остановить. А пока не огорчайся, есть человек, который принял твои заботы как свои собственные, и тратит день и ночь в поисках мест, где sex, erotica и porno выдаются абсолютно бесплатно!

И еще, так и быть, открою я тебе «Большую и Страшную Тайну»: если ты, как и я, подключаешься к Интернету с помощью модема, то наибольшее удовольствие ты будешь получать, глядя, как мед-лен-но грузится очередная картинка.



«AstaLaVista»

http://astalavista.box.sk/

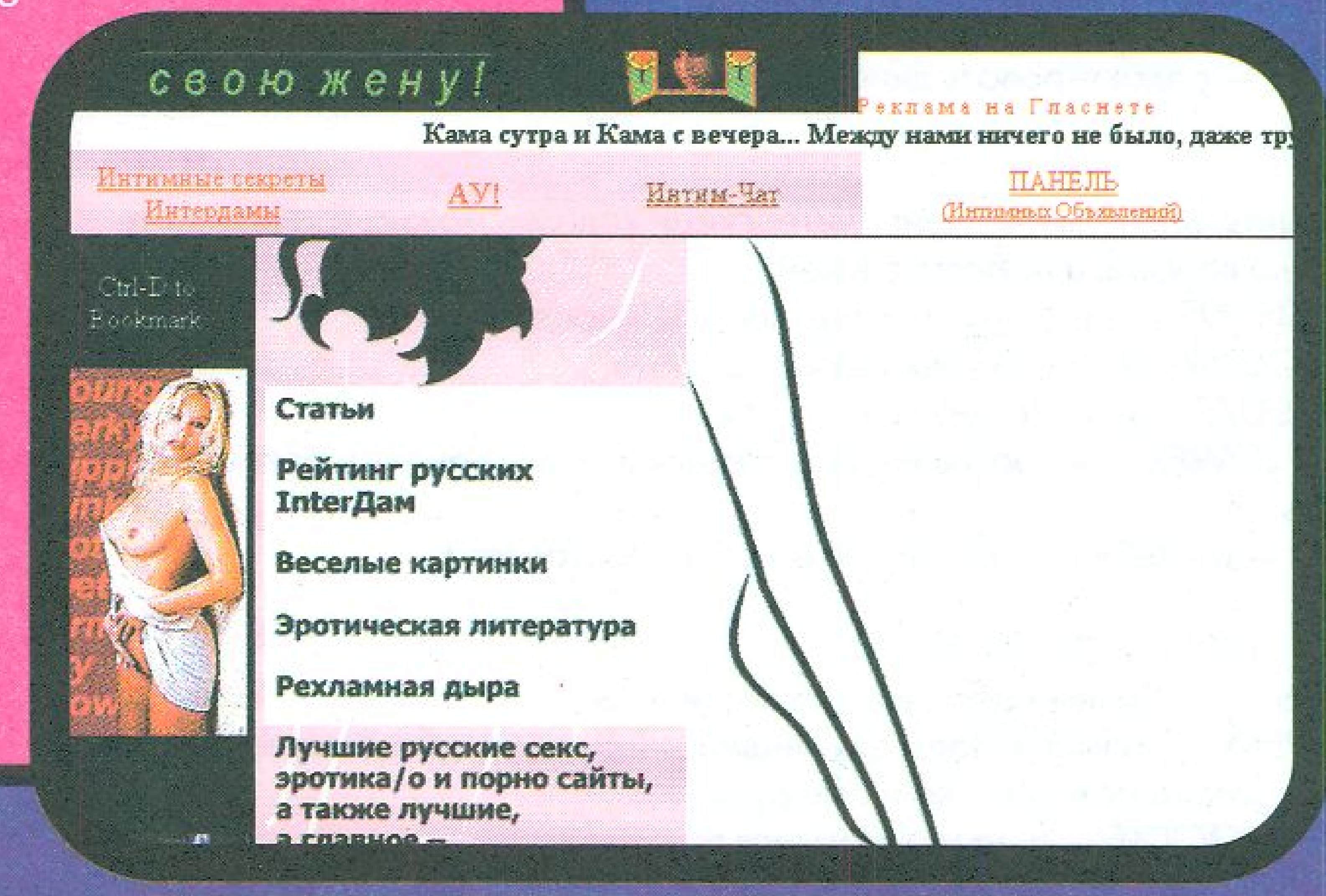
Дайте мне, пожалуйста, вон тот crack-ер...

Трудно заниматься стоматологией, используя только дрель, молоток и зубило. Еще труднее заниматься поиском crack-а к любимой программе, используя www.altavista.com в качестве поставщика сведений. Трудно, но можно. Так что, если ты привык прошибать стены головой и играть в Quake на клавиатуре, то тебе стоит пропустить этот материал. А остальные могут узнать о том, как важно выбирать для каждого дела подходящий инструмент.

Универсальные системы, такие как Yahoo или AltaVista, могут порой снабдить таким количеством ссылок на документы, некоторые из которых и отношения не имеют к интересующей тебя теме (теперь это называется интеллектуальным поиском... :)), что порой возникает мысль, что они просто пытаются произвести впечатление размерами своих баз данных. Поэтому, если ты знаешь, какой предметной области соответствует твой запрос, то попробуй найти специализированную систему, которая осуществляет поиск именно в этой области.

Поиск таких систем можно начать, например, отсюда:
http://members.xoom.com/arhimed/ssearch.htm
http://www.moris.rosmail.com/references/special.htm

А если предметной областью твоих изысканий является поиск crack-ов и серийных номеров, то отныне поручай эту работу AstaLaVista-е. С вероятностью 90% ты найдешь то, что нужно.



«Security On The Net»

http://qwerty.nanko.ru/security/

—Наскай! —Не наскается. —Наскай, я тебе говорю...

Если ты ползаешь по Интернету, в тайне мечтая о том времени, когда Кевин Митник будет брать у тебя автограф, и до сих пор не дополз до сайта «Security On The Net», то пора тебе сменить ползалку. Мне, вообще, обидно, что мой порядковый номер по Ramblery был 2348, поскольку это число не является объективной оценкой труду, затраченному на создание и поддержание данного сервера. Так что не спи, а пока твой модем пытается дозвониться до ТВОЕГО (если судить по уплаченным за него деньгам) провайдера, я постараюсь подогреть интерес описаниями всех тех прелестей, которые ты сможешь там обнаружить... Итак:

На страницах «Security On The Net» можно почитать о том, что можно сделать с компьютером через Интернет (с примерами...), о проблемах и ошибках в операционных системах, узнать подробно о снифферах или о путях обхода Firewalls, просмотреть подборку компьютерного криминала.

Начинающий хакер должен ознакомиться со статьей «Как стать nethacker'om» в «чисто русском» разделе «FAQs, links & tools». И коль после чтения всех этих ужасов интерес к хакерству не остыл, то весь этот раздел нужно переписать к себе на винчестер и затвердить, как строевой устав.

Зацепило? Нет?!! Зря! Даже для человека, не видящего особой радости в возне с софтом и «железками», будет полезно узнать, насколько защищен его Email, DialUp или ICQ.

«Мир через призму Интернет»

http://www.verhey.ite.cv.ua/cameras.htm

Это, наверно, забавно — из того мира взглянуть на этот...

Все! Как поется в одной песне: «Наши времена настали!», и теперь на каверзный вопрос, заданный с ехидством и чувством собственного превосходства и звучащий, примерно, так: «Вы не были на Таити?», ты можешь с ленцой в голосе отвечать: «А чего я там не видел? Дикое, наверно, место! А во Франции я был, и в Гонконге был, да и всего пару дней назад по Штатам шатался. Говорят, там люди другие! Так я тебе скажу — вранье. Что у нас, что у них! Зашел я как-то вечером на территорию одного из их университетских городков, а поздно уже было, так там трое четвертому идти помогали, да так неумело, что раз пять вместе с ним вместе падали». И пусть тот Товарищ жалобно лепечет, что, дескать, на Таити тоже неплохо. Тебе останется только пару раз презрительно хмыкнуть, и от его самомнения следа не останется!

Приврать, конечно, придется, но, в принципе, данный диалог возможен, если ты «путешествуешь» благодаря множеству Web видеокамер, расположенных в разных уголках мира. Достаточно щелкнуть указателем мыши на карте, расположенной на странице «Мир через призму Интернет», и ты переместишься в нужную точку земного шара.

Фактически карта — набор хорошо структурированных ссылок на соответствующие ресурсы Internet. На территориях США, Европы и Японии много видеокамер, поэтому эти территории обозначены прямоугольниками. При щелчке на них открываются более подробные карты этих мест.

Некоторыми из видеокамер можно управлять: поворачивать, масштабировать картинку. Есть камеры, которые посылают видео-файлы в форматах Real Video, *.avi, остальные пересылают обновляющиеся через некоторое время (от 10 секунд до нескольких десятков минут) картинки в форматах *.gif, *.jpg. Так что даже те, кто имеет не самые быстрые модемы и отличную связь, смогут насладиться виртуальными путешествиями.

Даже тапочки можно не снимать!

«Rothmans Adrenalin»

http://www.adrenalin.ru

Для тех, кого за...



Рано или поздно, когда твои глаза начинают слезиться, в голове слышится мерный бой колокола, а поход на кухню за чашкой чая сопровождается сопением и отдышкой, ты начинаешь понимать, что пребывание в мире виртуальном сокращает в реальном мире отмеренный тебе срок. И ты ищешь занятие, которое позволит тебе в реальном мире получать свою порцию адреналина, не включая компьютер. Заботясь о твоем здоровье, я постараюсь сократить время твоих бренных поисков и подскажу тебе место, где ты сможешь узнать о том, как другие заставляют свои мышцы работать, а голову думать — это электронная версия журнала «Rothmans Adrenalin» на русском языке. Название журнала говорит само за себя. Так же как и названия статей: «Байк-монгольфьер», «Регата в пустыне», «Skateboard in Russia», «Основной инстинкт водолаза», «Третий закон Ньютона для мотоциклов» и т.д.

В разделе для пессимистов можно узнать, как ведут себя старые травмы и как оказать первую помощь при переломе.

На сервере в данный момент представлены четыре номера за 1998 год, и я искренне надеюсь, что к тому времени, как я их прочитаю, там появится что-то новое.

А дальше...Все в этой жизни стоит денег, но я думаю, что если уменьшить расходы на провайдера, то на прыжок с парашютом или на пару лыж нам хватит? Или может... что там пьют самые знаменитые сноубордисты?!!



Михаил Жигулин (aka Ash)

Михаил Жигулин (aka Ash)

Перед тем как ринуться скачивать все то хорошее, что выложено в Интернете талантливыми людьми — проверь и обнови свой антивирус! Талант не всегда бывает добрым.

Народная мудрость

Open Pass! ver 1.11

Size: 3кб (!!!!)
Freeware
http://www.chat.ru/~s_and_a/index.htm

Open Pass! предназначена для просмотра паролей скрытых символом «*» в Windows 95/98/NT. Таких, например, как окно ввод пароля в DialUp. Это для тех, кто забыл свой пароль, а чаще — чужой. Работает программка настолько просто и эффектно, что очень скоро все твои знакомые будут считать тебя «кул хацкером».
После запуска программы наведи курсор мыши на скрытый звездочками пароль. Звездочки заменятся истинными значениями.
Взламывая пароль на публике, не забывай презрительно усмехаться и отечески хлопать владельца пароля по плечу.

Hook Dump 2.8

Size: 23 кб
Freeware
http://www.halyava.ru/ilya

Если среди множества человеческих недостатков ты предпочитаешь культивировать в себе патологическую подозрительность и врожденное любопытство, то тебе стоит попробовать в действии Hook Dump версии 2.8. Эта прога встраивается в систему от Windows 3.1 до Windows 95, делаясь абсолютно незаметной для юзера, создает файл, в который скрупулезно записывает все юзеровские действия, т.е. все что он набрал на клавиатуре и нажал мышью, при этом фиксируя, в каких программе, окне и поле он это делал.
Пытливый ум непременно найдет способ приспособить эту программу для слежения за друзьями, врагами, конкурентами, коллегами, женами и т.д.
К числу достоинств Hook Dump стоит отнести описание на русском языке, которое позволяет настроить программу «под себя».

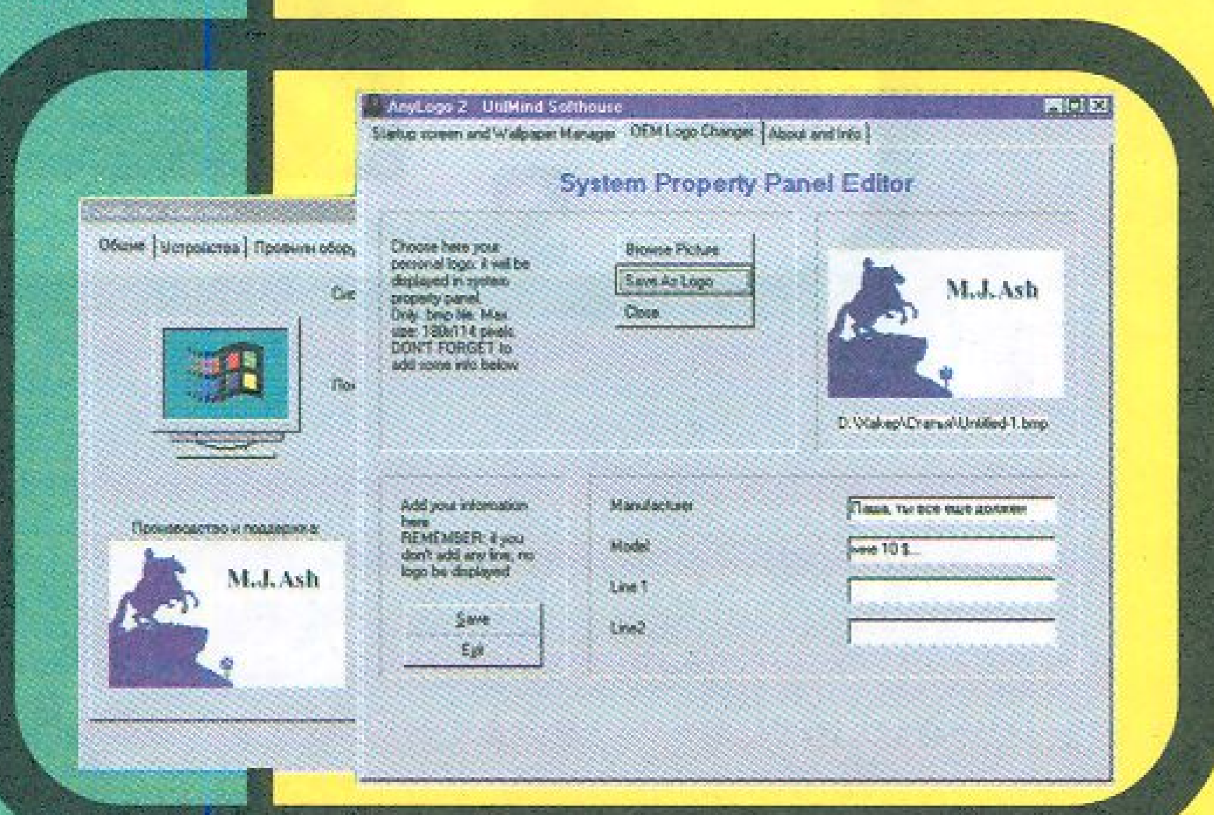
AKoff Music Composer 1.41

Size: 192 кб
Shareware
http://www.geocities.com/SiliconValley/Hills/4313/

До сих пор моим самым значительным музыкальным достижением было распевание «Be Bob A Lula» в ванной во время бритья. Несмотря на это, стремление к созданию собственных произведений в данной области время от времени меня посещало. В такие моменты я насвистывал или напевал что-то непонятное, тайно желая услышать эту мелодию в исполнении акустической гитары. Теперь программа Composer дает всем, кто до сих пор только мечтал о славе композитора, на деле проверить свои возможности без утомительного изучения нотной грамоты и основ работы с музыкальными инструментами. Она позволяет проигрывать и записывать MIDI файлы с возможностью редактирования наборов инструментов и изменения громкости и баланса. Особенность этой проги в том, что для записи музыки не нужна MIDI клавиатура, поскольку программа распознает в реальном масштабе времени одноголосую мелодию с Wave-входа (микрофона, компакт-диска, линейного входа) твоей звуковой карты.
Автор уверяет, что ты можешь свистеть, петь, играть на гитаре, фортепьяно, флейте и т.д. перед собственным микрофоном, а Composer автоматически записывает всю эту лабуду в MIDI-дорожки.
Приятно также, что регистрация для «наших» происходит бесплатно, достаточно открыть меню Help/Registration Registration и в поле Your e-mail ввести слово «подарок».
Таким образом, не требуется музыкального образования, чтобы записать музыку! И если я не смог узнать «Подмосковные вечера», записанные программой с моего голоса, то песню «Зачем Герасим утопил свою Муму» в органном исполнении AKoff Music Composer полюбил раз и навсегда.

Any Logo 1.1

Size: 185кб
Freeware
http://www.angelfire.com/yt/utilmind/index.html

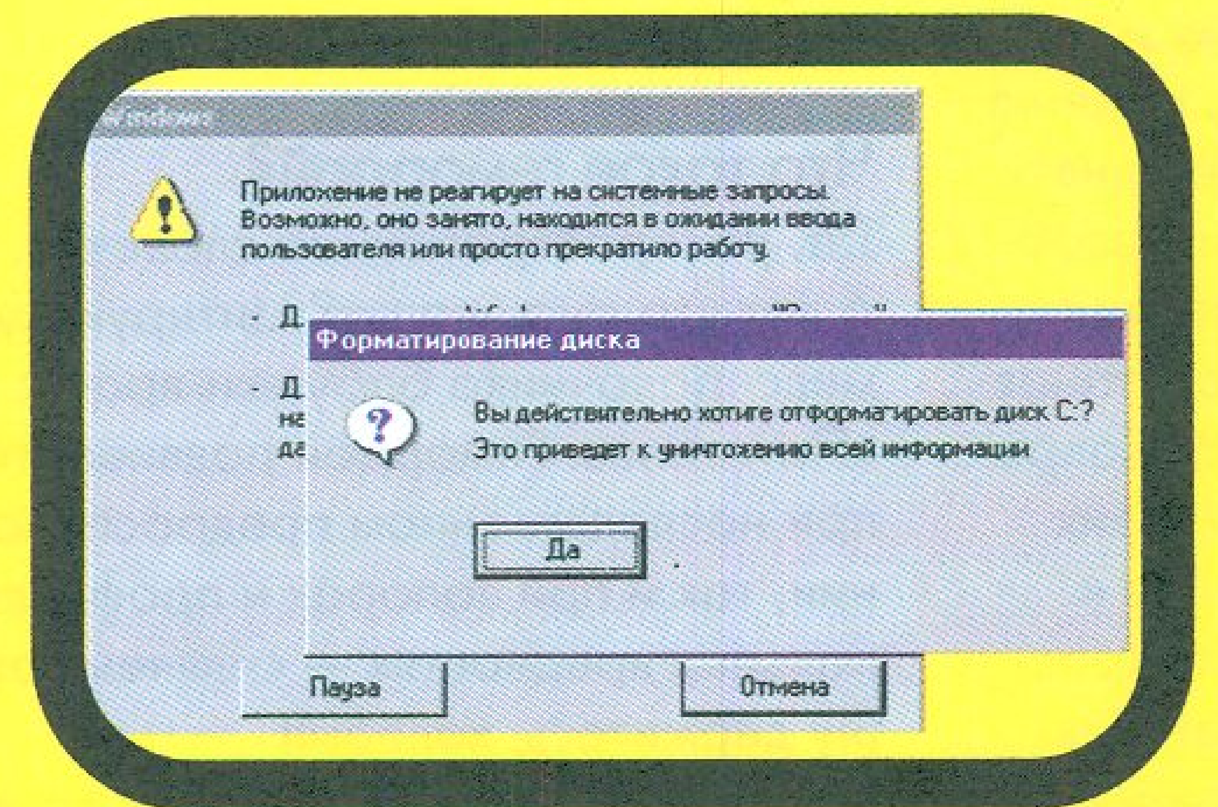


Помимо того что эта программа позволяет изменять стандартные заставки (экраны, появляющиеся при запуске и выключении компьютера) и обои рабочего стола, она содержит раздел OEM Logo Changer. С его помощью ты сможешь поместить свой логотип и любую информацию в диалоговом окне Свойства: Система, в разделе Общие своего или, что более важно, не своего компьютера, на котором установлена Windows95/98.
Наверняка стоит потратить некоторое количество времени для того, чтобы человек, решивший проверить настройку системы, с удивлением увидел на своем экране фразу, бессмертие которой гарантировано: «Здесь был Вася Пупкин».
К сожалению, при работе с версией 1.1 у меня возникало сообщение об ошибке, когда я пытался сохранить данные о производителе и модели компьютера. Программа пыталась писать файл oeminfo.ini в каталог c:\system, а не в c:\windows\system. Лечиться легко: создай ей каталог c:\system и затем скопируй появившийся в нем после работы с программой файл туда, куда нужно.

Win 2.01

Size: 155 кб
Freeware
http://members.xoom.com/Alex29/programs.htm

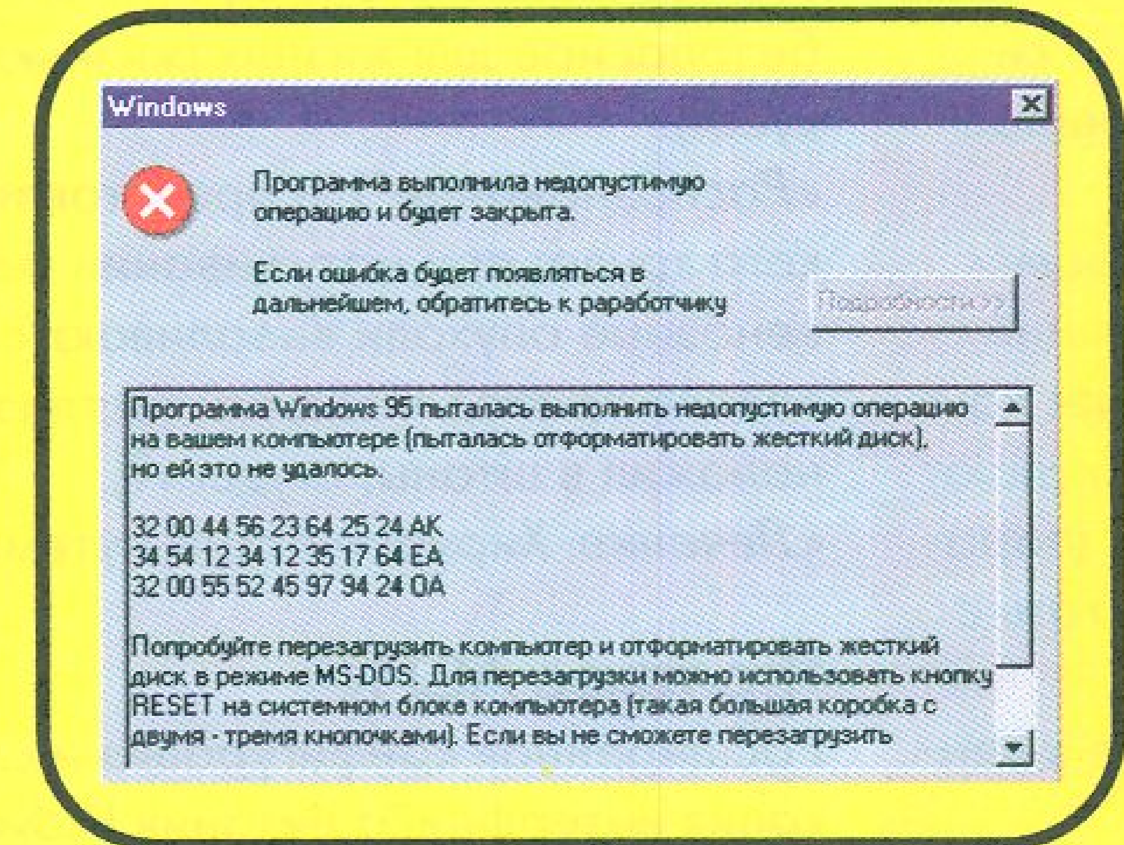
И напоследок хотелось бы порекомендовать две программки, которые заставят твоих друзей, не читающих X, поволноваться. И правильно! Надо всегда следовать веяниям времени и корректировать круг чтения вовремя!
Эта программа для Window95/98 показывает экран «снятие задачи», кнопки убегают от мыши и не дают его закрыть, показывает «форматирование диска» (при этом тот деловито жужжит) и т.д. (Все фальшивое, но выглядит реально. Для закрытия используй Alt+F4.)



Fake

Size: 111 кб
Freeware
http://members.xoom.com/Alex29/programs.htm

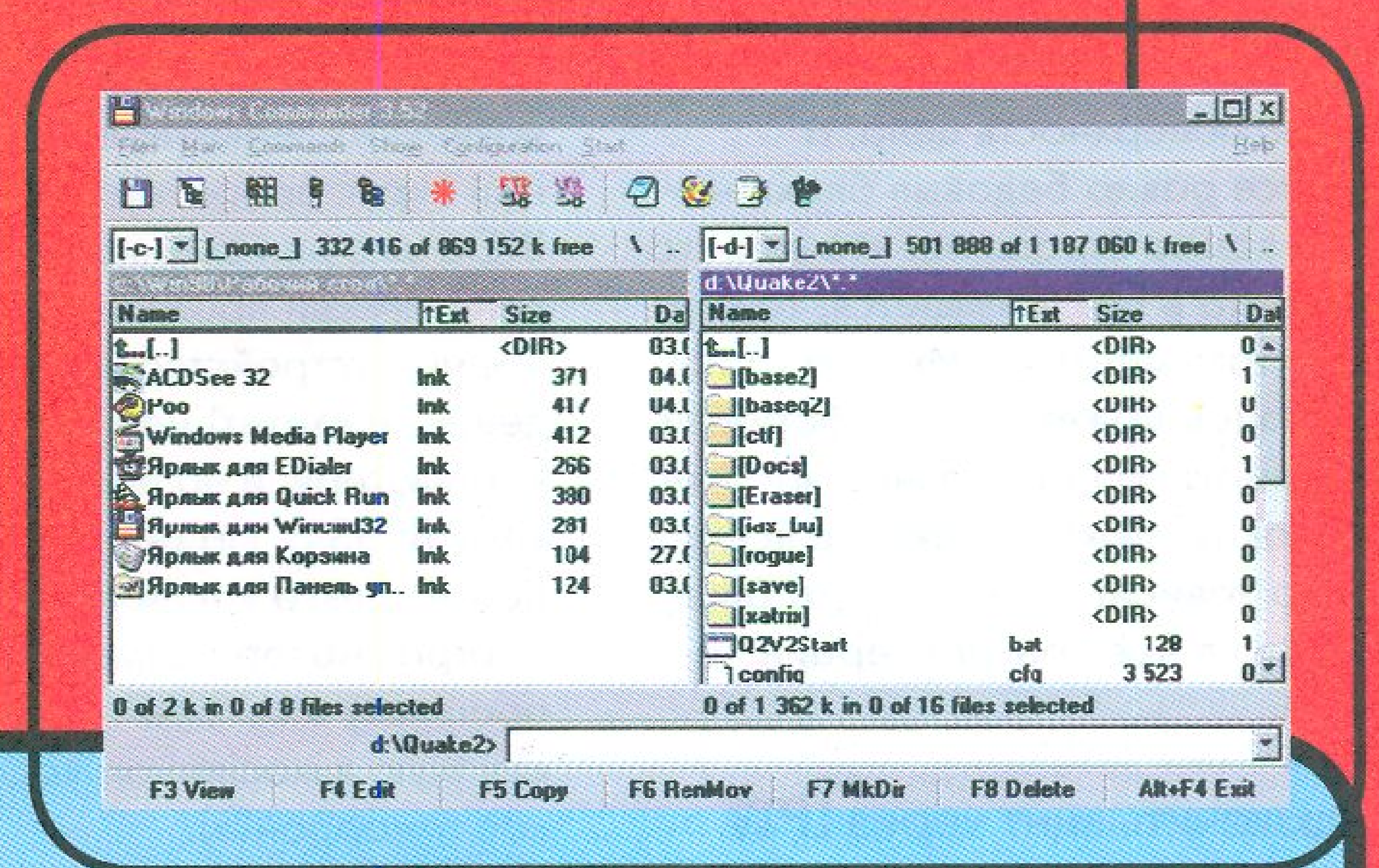
Это еще один прикол для Window95/98. Показывает окно «Программа выполнила недопустимую операцию». Кнопка закрытия пропадает при попытке нажать ее.



RegRun 1.50

Size: 208 кб
Freeware
http://www.chat.ru/~dsokolov

Ну что? В твоем Windows95/98 программы неожиданно начинают выполняться, хотя их нет ни в папке Автозагрузка, ни в win.ini?! Ты не знаешь откуда они запускаются? На все эти вопросы с удовольствием ответит программа RegRun 1.50, да еще и позволит тебе проделывать тот же фокус. Да к тому же все эти возможности RegRun реализует на редкость удобно и обладает многократной функцией Undo. Из программы легко осуществлять проверку папки «Автозагрузка» нажатием клавиши F4, вызывать редактор файлов настройки или редактор реестра нажатием клавиш F3 и F2 соответственно.
Как говорится в одной рекламе: «Никогда еще запускать программы не было так легко...»



Screen Mate Poo v1.0

Size: 118 кб
Freeware
http://www3.sk.sympatico.ca/paulhus/esheep/

Несмотря на кризис, в стране еще много людей, которым, вероятно, нечем занять свое и машинное время. Иначе как объяснить, что программы серии Desktop Buddies (компьютерные тамаготчи) занимают одни из первых мест по популярности, успешно конкурируя с утилитами, чье каждодневное использование открывает новые перспективы? :) К тому же большинство этих программ не стоят времени, затраченного на их пересылку. Так что не спеши скачивать Dance Nation 4 ScreenMate — появившаяся на твоем столе девушка слишком велика и однообразна, да и другой лидер сезона, Happy Fred, со своим неизменным горшком очень быстро тебе надоест. Но как быть, если желание завести Настольного Приятеля слишком велико? А вот для таких, как ты, и был создан Screen Mate Poo. После запуска этой проги на твоем экране появится небольшая симпатичная овечка. Она может совершать 30 различных действий, некоторые из которых сопровождаются звуком. Она будет бегать, прыгать, поедать маргаритки, срываясь с открытых тобою окон, будет некоторое время висеть на передних ногах и т.д. Для получения полного оргазма можно запустить до 9 овечек сразу. Анимация на уровне. Программа работает под OS: Windows 95/NT и Windows 3.11.

Club Bouncer

Size: 261 кб
Freeware
http://www.screenmates.com

А вот по этому адресу ты можешь скачать множество различных персонажей, если, конечно, тебе нравится грубоватый американский юмор. Я оставил себе только Вышибалу, поскольку его облик и привычка постоянно звонить по радиотелефону отвечают требованиям сегодняшнего дня.





Почему при разгоне проца винт бэдами покрывается?

...а лицо прыщами. Из-за нестандартной частоты на шине контроллер глючить начинает. В основном на запись, и при этом бэды получаются как бы логические. Т.е. поверхность цела, а Scandisk все равно бедовые блоки находит. Но самое страшное, что если такая ошибочка в FAT запишется, то винт можно считать мертвым. Иногда от логических бэдов может помочь форматирование винта на нормальной частоте. Правда, такие глюки бывают не всегда, все сильно зависит от матери (то бишь встроенного в нее контроллера) и самого HDD.

Как подключить винт через LPT?

Самому это сделать трудно, т. к. схема достаточно сложная. Можно купить в центре техподдержки или на радио рынке специальный кейс для HDD на LPT. Но для чего тебе надо спину ногой чесать? LPT — это масса проблем, питание к винту подводить от внешнего источника придется. А это очень плохо скажется на его работе. Не всякий BIOS такой винт определить способен. И с драйверами ты так намучаешься, что от злости этот кейс в сортире утопишь. Или с балкона в космос запустишь, туда ему и дорога...

Что такое сьемный винчестер?

Эта штука, которая способна облегчить жизнь тебе и твоим друзьям. Обычный винт устанавливается в небольшую коробочку. Вместе с коробочкой продаются салазки, которые в системный блок монтируются. И у тебя получается много гигабайтная дискетка! Накачал порнухи с сети, достаешь винт и идешь к приятелю. Чтобы враг винт не стянул, есть замочек, а ключик у тебя на шее. Поклонники всяких стримеров и накопителей отдыхают, салазки стоят 10 баксов.

Что такое программатор?

Пьяный программист, беседующий с трансформаторной будкой. Сейчас почти все ПЗУ (постоянно запоминающие устройства, BIOS, например) имеют возможность перезаписи. Некоторые можно перепрошивать «налету», т.е. программно, не извлекая микросхему из компьютера (BIOS видео карты, модема и пр.). Но, если во время перепрошивки возникнет серьезная ошибка, или злобный вирус просочится, то программно BIOS уже не изменишь! И для восстановления нужен программатор ПЗУ. Современные устройства (на которые твоих денег не хватит) можно подключить к компьютеру, и на нем прошить микросхему BIOS'а. Но реально ты сможешь найти только какой-нибудь совковый программатор размером с телевизор, прошивку в который придется вводить вручную в машинном коде (см. «Что такое геморрой?»).

Как правильно охлаждать процессор?

– Не покупай левых CPU cooler'ов. Радиатор с вентилятором (cooler) рассчитываются по трехэтажным четырехстраничным формулам, которые всяким китайцам и не снились. С учетом мощности камня.
– Между самим чипом и радиатором должен быть тонкий теплопроводящий слой: термопаста, термопленка или парафин на худой конец. Все это покупают в техцентрах или на радиорынках (парафин в виде свечек, конечно, не путать с анальными анальгиновыми).
– Не допускай попадания шлейфа в вентилятор.
Если тебе на все это наплевать, то хочу тебя предупредить, что сгоревший камень часто жжет и мамку. Ну а процы в основном горят от перегрева и кривых рук.

На кой мне гнезда в планшетном сканере?

Видимо, к твоему сканеру можно подключить устройства разные. Автоматическую подачу бумаги или приставку для сканирования фотопленки. Но такие устройства стоят обычно в 3 раза дороже, чем сам сканер. И зачем тебе они, лучше купи рукоотбивалку Panasonic. Чтобы сволочи, которые лапают своими жирными пальцами стекло на сканере, сразу получали по рукам.

Почему винт герметичный?

Чтобы, когда пьяный саппорт заливает водкой сервак, пользовательская информация сохранялась. Если ты думаешь, что это необходимо для того чтобы в винт не набивалась пыль с крошками, ты, конечно, прав отчасти. Но для этого необязательна полная герметичность. Скорее, тут дело в перепадах влажности, которые могут сильно повредить как работе механической части, так и поверхности блинов.

Что такое геморрой?

Да, распространенное словечко. Факт. А вот что оно значит? Цитирую куски из медсправочника бабушки-врача:
«Патогенез. Геморрой развивается как при наследственном предрасположении, так и при запорах и профессиональных вредностях — сидячем труде...» (ну держитесь, хакеры!)
«*Симптомы.* Зуд и жжение около заднего прохода, повторные кровотечения при испражнении» (чувствуешь???).
«*Течение.* Развивается преимущественно во второй половине жизни, но наблюдается и в молодом возрасте, даже у детей» (к слову о компьютерном воспитании детей).
«*Осложнения.* Выпадение кишок при испражнении и наружное их ущемление; это состояние очень мучительное и небезопасное для жизни» (жизнью рискуем!).
«*Распознавание.* Не представляет никакого труда; при натуживании больного венозные опухоли вываливаются через задний проход и видимы на глаз» (ну что, наложил в штаны, студент?).
«*Лечение.* Хирургическим путем».

Что такое ACPI?

Расширенная конфигурация и спецификация интерфейса питания (Advanced Configuration & Power Interface Specification). Операционка с APCI (APCI OS) должна брать на себя функции PnP и APM BIOS (Advanced Power Management). Этот интерфейс позволяет программно управлять как всей системой, так и отдельными ее частями:
– спящий и бодрствующий режим питания.
– частичное засыпание процессора и его термоконтроль.
– термоконтроль и термоуправление всеми частями системы, предполагается установка термодатчиков (на мышку в том числе).
– засыпание свободных портов ввода-вывода и просыпание при подключении

к ним устройств PnP, контроль за хранением портов ввода-вывода.
– расширенное управление батарейкой (в ноутбуках).

Чем отличается обычный format от low level format?

Низкоуровневое форматирование (LLF) винчестера — это разметка информационных секторов. Все современные харды продаются уже отформатированными на низком уровне, а иногда уже загаженными. Обычное форматирование — создание файловой структуры и разбиение на области. При появлении бедовых блоков на поверхности (не логических) LLF может «закрыть» бэды, перераспределив информсекторы на здоровую поверхность. Но бэды никуда не денутся! Для сказевого винта LLF — стандартная операция, а для айдишных нужна специальная программа! Скачивать ее с сети то же, что загружаться с вирусной дискеты

С какой максимальной емкостью памяти способен работать ПК?

С любой, и Интернет тому пример. К ПК подключали и терабайтные накопители, все работает, ограничения только в скорости. Возникают некоторые проблемы с BIOS, вполне разрешимые. Но обычно проблемы не с избытком места, а с его недостатком. Современной цифровой студии для 180 минут качественного звука нужен 1 гигабайт. Ограничения у ПК только с кэшем и оперативкой, это связано с возможностями чипсета и способом установки модулей памяти. В два слота 500 мегов не вставишь. На профессиональных станциях типа SUN такие проблемы решены. Но ПК до станции еще далеко.

Какие колонки круче?

Все компьютерные колонки страдают одними болезнями:
– дорогие.
– некачественные усилители, слабые динамики, а следовательно звук неестественный.
– дополнительные подлости от фирмы производителя, это короткий шнур, внешний блок питания и ручки регулировки в самых неожиданных местах.
– обычно колонки в той или иной форме захламляют твое рабочее место.
Если ты видел колонки, которые не страдают хотя бы двумя из этих болезней, то расскажи о них мне. Но вот если ты подключишь комп к старому русскому усилку, надыбанному с помойки, или к твоему современному HI-FI центру... Тогда ты поймешь, что колонки для компьютера придумал сосед, стучащий по батарее во время твоих Кваковых баталий.

Как почистить головку у матричного принтера?

Приготовься к тому, что принтером придется пожертвовать. Сними головку. Для этого не требуется никаких усилий, если усилия все-таки потребовались, то назад ты ее уже не вставишь. Развинчивай ее очень аккуратно, над белым листом бумаги. Все иголочки там на пружинках. Запомни, куда выходит каждая иголочка, иначе принтер превратится в плохую шифровальную машину. Вынь иголочки с электромагнитами и другие съемные детальки. Промой головку водой и просуши ее. Желаю тебе собрать все это назад.

Что такое UPS?

Блок бесперебойного питания (Uninterrupted Power System). «Умный» аккумулятор дает некоторую независимость от фокусов Мос-, Рос- и пр. Энерго. Постоянно пополняет заряд своих батарей. Умеет вести график своего включения\выключения. Те, которые имеют в названии pro, умеют еще компенсировать опасные скачки напряжения. Стоят они бешеные бабки. Зато даже когда во всей нашей стране из-за кризиса отключат электричество, ты все равно сможешь еще некоторое время резаться в твою любимую игрушку. Можешь еще купить себе солнечную батарею, спутниковый телефон с пожизненным доступом в Интернет и вообще плюнуть на то, что происходит в нашей стране. UPS в 400-500 ВА (Вольт Ампер) покроют потребности любого компьютера с монитором. Реально хватает ~350 ВА.

Стоит ли покупать FM и TV tuner?

Стоит. У меня стоит и FM tuner, и TV tuner. Первый удобен тем, что не нужно захламлять стол всякими музыкальными центрами или приемниками. Все внутри компа. А маленькая программка тянет сигнал с платы, причем умеет запоминать 18 станций, искать станции (даже тонкой подстройкой), да еще и имеет таймер и будильник. Вот когда у меня компьютер работал круглые сутки, FM tuner меня будил, врубая 106.8 FM на полную громкость.
TV tuner удобен по 2 вещам. Первое: телевизор на стол ставить не надо, а значит остается место для пепельницы и чашки кофе. Второе: очень удобно заниматься своими делами и в углу экрана еще и новости посматривать. Хотя потом можно откинуться в кресло и посмотреть свой любимый фильм на полном экране. Причем качество будет намного лучше, чем на обычном TV. Монитор все-таки, а не трубка телевизионная. Только я купил TV tuner без пульта, и поэтому, когда лежу на диване, приходится вставать, подходить к компу и переключать программы. Поэтому ты это учти и себе бери с пультом. И еще одна вещь. У некоторых людей TV tuner принимает хуже, чем обычный телевизор, потому как винт, процессор и весь остальной хлам внутри компа создают помехи. Навороченный тюнер с пультом стоит ~90 баксов, а так они от 50 до 120. Есть много разных моделей. Те, которые с пультом, — remote control. Есть спаренные с SVGA картой. Некоторые спаривают с радиотюнерами. Самые полезные тюнеры с некоторыми возможностями видеобластера (с видеовходом) самые дорогие.

Что нужно менять для апгрейда с первого на второй пень?

– процессор, само собой.
– мать тоже, т.к. мамка для первого пня второй пень не держит.
– возможно, придется менять источник питания на ATX.
– видеоадаптер на AGP.
– оперативку на DIMM (если у тебя стоят SIMM).
На некоторых обычных пентиумах уже стоят AGP, ATX. А если на шине 100 мегагерц, то нужно покупать DIMM 6,8 ns, на пнях обычно стоят 10 ns.

Что такое форм фактор?

Форм фактор — это тип материнской платы, в характеристики которого входят:
– габаритные размеры платы.
– способ расположения на ней слотов и разъемов.
– совместимость с источниками питания и обдувание частей вентиляторами.
От форм фактора мамки зависит нужный тип блока питания, размеры и положение корпуса (стоячее, лежачее и сидячее). Некоторые мамы бывают гермафродитными, т.е. совместимы практически со всем. А некоторые вовсе кривые (не стандартные) влезают только в свои родные корпуса и ни в какие другие. Некоторые невозможно поставить вовсе никуда. Основные форм факторы AT и ATX. AT — умер совсем, т.к. он не влезет ни в один из современных корпусов. Место его потомка Baby-AT скоро займет ATX. Intel вводит новый форм фактор NLX, новая мамка будет втыкаться в корпус, как обычная плата расширения. Это сильно упростит жизнь ламерству.

Доктор Добрянский



Письмо:

From: Andrey B. [blank@north.ru]

*Привет из солнечного Норильска!
Журнал у вас, конечно, получился рулезный, давно такой ждал, молодцы, одним словом! Но почитав письма читателей во 2-ом номере журнала (многие из которых сводились к тому, чтобы сократить раздел об играх), мне пришла одна мысля: а что если сокращать раздел об играх рационально? То есть открыть новый раздел «лажа» (название подходящее), где автор будет откровенно высказывать своё мнение относительно плохих (на его взгляд) игр. Таким образом вы убьете сразу двух зайцев — сократите раздел об играх и расширите раздел «Хумор». Поехали дальше... Ваш журнал как называется? — правильно, «Хакер». Ну и где, я вас спрашиваю, статьи о Митнике и прочих гигантах? — нехорошо получается, они ведь нам как братья должны быть, а мы их так ... Неплохо было бы и исходники каких-нибудь интересных программ давать, хотя я вру, этому место — на вашем сервере.
Пока!
Chester.*

Ответ X:

Привет, Андрей!
Ну, конечно, конечно же у нас будут лажовые игры. Хотя кто сказал — будут? Они у нас уже есть! Ты что, нашу рубрику «Крематорий» не читаешь?
А по поводу Митников и прочих ты прям как в воду глядел. Как раз недавно нам позвонил из тюрьмы Митник, а на другой линии в это время висел Левин вместе с Моррисом, и все они хором просили нас написать о них статью. Ну, мы-то, честно говоря, это дело не любим. Ну что нам Митник? Ну кто такой Митник? Вот Бивис или Батхед, или Задхед, или Бархат, или как там их... Вот это наши ребята! Вот про них бы мы с удовольствием написали. Но ничего с собой поделать не можем, как всегда идем на поводу у читателей и уже в 4-м номере сделаем статью о самых-самых кульных хацкерах.

Письмо:

From: Rem [rem-darbinyan@mtu-net.ru]

*Hi ХАКЕР
Ну, вот и вышел второй номер вашего журнала. По сравнению с первым номером в нем еще больше юмора. Хотелось бы увидеть раздел про всякие хакерские программы с их описанием. И еще — рассказывать о дырках, которые уже давно закрыты (в частности, это касается RLE), не очень интересно читать. Как насчет того чтобы вам самим что-то взломать и рассказать об этом в следующем номере журнала.
Успехов и процветаний вам!*

Ответ X:

Типа здравствуй, Rem.

Про программки мы тут как раз тоже вспомнили, и в этом номере они уже есть. Мы тут тебе набросали штук 20-25. Хватит? Правда, мы ими никогда не пользовались, просто у нас компьютеров нет, но тебе советуем. Ээээ... правда, там это... ну, в общем, машина может рухнуть у тебя... от этих... ну, которые на обложке. Но мы надеемся, что ты с этим справишься, а не справишься, так получишь классное сексуальное развлечение в стиле статьи «В поисках секса».

Письмо:

From: Vasia Craps [vacraps@hotmail.com]

*Хай X!
(Ну, я, наверное, не первый так поздоровался).
Могу сразу сказать, что magazine ничего, вполне даже неплохой и впаривать, как все круто, не буду (Вы уж, наверное, наслушались). Однако смею предложить добавить пару разделов.
One: поскольку Вы все (насколько я понял — в редакции) кул квакерсы, то почему бы не ввести Q-раздел. В свое время в «Навигаторе» была Q-zone, но накрылась медным тазом, а жаль. Я так думаю найдется очень много peaples для которых эта тема очень интересна на бумажной основе и на русском языке. Что здесь писать сами знаете (Новости Q, Q2 и Q3, Игрухи на основе Q-engine, Описания МОДов, Секреты консольных скриптов, Похождения русских кланов, ...). Опять же Гоблин бы развернулся на полную мощь.
Two: в свете всеобщего MS Must Die и распространения бесплатных унихов, я думаю была бы очень интересна тема типа «в помощь юному линуксоиду» или что нибудь в этом роде. Ну, здесь много на чем можно развернуться (опять же сами знаете), направлений очень много, тем более что вроде бы нет журналов, посвященных унихам на русском (я не видел).
Ну, в общем, все ...
С уважением ...
VasiA, Craps*

Ответ X:

Хай, Вася!

А кул-квакерсы — это как? Это те, которые квасят по черному или те, которые любят памперсы и сникерсы? Короче, мы так и не поняли, какие там памперсы тебе нужны, поэтому ответим про Q-Zone. Ку-Зоны у нас не будет. Но у нас будет, и даже уже есть, «Дет. матч» или как там его. Гоблин захапал себе эту рубрику и с воплями «Ух! Расскажу!» решил там все о Кваке рассказывать. Ну и мы может чего умного ввернем (правда, мы уже не помним, когда это у нас в последний раз получалось). Короче, будут, будут тебе и памперсы, и сникерсы, и квакерсы, и какао с чаем. Только и успевай аплоадить все это себе в мозги.
И про Унихи мы тоже решили написать. Унихи — это те, которые не Форточки и на которых настоящие большие дядьки хацкеры сидят? Если мы тебя правильно поняли, то напишем и о них тоже.

Письмо:

From: Vladimir [DrDark@usa.net]

*Здрасте..
Сначала, когда мне сказали, что появился такой журнал как хакер, я подумал что это гон, но все же с надеждой на то что это правда стал его высматривать по киоскам..
Купив 1 номер и прочитав его, я понял, журнал должен носить название на Хакер, а Ламер или Геймер. Из 100 страниц журнала 70 — занимают статьи про игрушки..
Ваш 2 номер поразил меня ещё больше, ТАКОГО ГОНА ЕЩЁ НЕ БЫЛО НИКОГДА!, Вы так прогнали про метро...что кажется у нас в стране работают тока одни ламахи...
А то старьё, про BackOriffice и NetBus, от которых щас защитился не только каждый юзверь (т.к. любой у кого стоит AVP или Norton Antivirus уже защищён от этого ламерства), но и провайдеры закрыли порты у себя, вы описали как новинку в хакерском мире...
Вообще, складывается впечатление, что ваши знания компа ограничиваются играми и справочником «Как запустить Windows98» :)
Best regards....... Vladk
DrDark@usa.net*

Дорогой читатель! Заполни анкету а? Так, чисто по карифански! Нам очень важно твое мнение о нашем журнале. Напиши, что понравилось, а что нет. В выражениях просим не стесняться (мы же не стесняемся :)). Это очень поможет нам сделать журнал действительно интересным. Обычно журналы устраивают всякие лотереи для тех, кто прислал анкеты. Разыгрывают ценные призы: автомобиль, компьютер и т. д. Правда, кто их выигрывает никому не известно (хотя многие догадываются). Мы этого не делаем, так как мы пока не очень богатые (точнее совсем не богатые) и особо ценных призов предложить не сможем, а обещать золотые горы, а потом всех кинуть не в наших правилах. Но мы надеемся, что ты пришлешь нам свою анкету, так как это действительно будет полезно и нам и тебе.
Анкеты присылайте по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, журнал «Хакер».

Твой возраст
- ☐ До 10 лет
- ☐ 10-13
- ☐ 14-15
- ☐ 16-17
- ☐ 18-20
- ☐ 21-23
- ☐ 23-25
- ☐ 25-30
- ☐ 30-40
- ☐ Старше 40

Твой пол
- ☐ Муж.
- ☐ Жен.
- ☐ Другое__________

Твое образование
- ☐ Получаю среднее
- ☐ Среднее
- ☐ Получаю высшее
- ☐ Высшее

Какие платформы ты имеешь?
- ☐ PC (компьютер то бишь)
- ☐ Sony PlayStation
- ☐ Nintendo 64
- ☐ Другое_______________

Если у тебя PC, какой у него процессор?
- ☐ Pentium III
- ☐ Pentium II
- ☐ Pentium MMX
- ☐ Pentium
- ☐ AMD K6
- ☐ 486
- ☐ Другое _______________

Есть ли у тебя 3D — акселератор?
- ☐ Нет
- ☐ Да

Есть ли у тебя модем?
- ☐ Да
- ☐ Нет

Играешь ли ты в компьютерные игры?
- ☐ Да, часто
- ☐ Да, иногда
- ☐ Нет

Располагаешь ли ты доступом в Internet
- ☐ Да
- ☐ Нет

Если ты располагаешь доступом в Internet, посещаешь ли ты какие нибудь другие вебсайты кроме порносайтов?
- ☐ Да, обычно я захожу не только на порносайты
- ☐ Да, иногда я захожу на другие сайты, но редко
- ☐ Нет, я захожу только на порносайты

Какие другие компьютерные издания ты читаешь?
- ☐ Домашний компьютер
- ☐ Игромания
- ☐ Компьютерра
- ☐ Компьютер Пресс
- ☐ Мир ПК
- ☐ Internet
- ☐ Мир Internet
- ☐ Планета Интернет
- ☐ Навигатор Игрового мира
- ☐ Подводная Лодка
- ☐ Страна Игр
- ☐ Game.exe
- ☐ Mega Games
- ☐ Official PlayStation Magazine
- ☐ Hard'n'Soft
- ☐ PC Magazine
- ☐ Другое________________________________

Какие телевизионные каналы ты смотришь?
- ☐ MTV
- ☐ СТС
- ☐ МузТВ
- ☐ НТВ
- ☐ ОРТ
- ☐ РТР
- ☐ TV-6
- ☐ ТВ-Центр

Какие твои любимые телевизионные передачи?

1. ________________________________
2. ________________________________
3. ________________________________
4. ________________________________

Какие радиостанции ты слушаешь?
- ☐ Радио 101
- ☐ Европа Плюс
- ☐ Максимум
- ☐ Русское Радио
- ☐ Серебрянный дождь
- ☐ Станция 106.8
- ☐ Хит FM
- ☐ Наше Радио
- ☐ Не слушаю радио

Слышал ли ты рекламу «Хакера» по радио?
- ☐ Да
- ☐ Нет
- ☐ Я глухой

Твои любимые фильмы:
1.____________________
2.____________________
3.____________________
4.____________________

Твои любимые компьютерные игры
1.____________________
2.____________________
3.____________________

Как ты узнал о журнале «ХАКЕР»?
- ☐ Увидел рекламу в журнале «СТРАНА ИГР»
- ☐ Услышал рекламу на радио
- ☐ Показали друзья
- ☐ Увидел в продаже на лотках

Читал ли ты первый номер журнала ХАКЕР (с Бивисом и Батхедом на обложке)?
- ☐ Да
- ☐ Нет

Читал ли ты второй номер журнала ХАКЕР ?
- ☐ Да
- ☐ Нет

Отметь, какие из рубрик в ТРЕТЬЕМ НОМЕРЕ тебе понравились больше других
- ☐ X:/cyber/news
- ☐ X:/news/hard
- ☐ Ferrum
- ☐ PC Zone
- ☐ Взлом
- ☐ Западлостроение
- ☐ X:/news/games
- ☐ Тема
- ☐ Параллельный порт
- ☐ Deathmatch
- ☐ Скоро
- ☐ Приговор
- ☐ Крематорий
- ☐ WWW Games
- ☐ World Wild Web
- ☐ Халява
- ☐ F.A.Q.
- ☐ Письма
- ☐ Хумор

Какую рубрику в ТРЕТЬЕМ НОМЕРЕ ты считаешь лишней?
- ☐ X:/cyber/news
- ☐ X:/news/hard
- ☐ Ferrum
- ☐ PC Zone
- ☐ Взлом
- ☐ Западлостроение
- ☐ X:/news/games
- ☐ Тема
- ☐ Параллельный порт
- ☐ Deathmatch
- ☐ Скоро
- ☐ Приговор
- ☐ Крематорий
- ☐ WWW Games
- ☐ World Wild Web
- ☐ Халява
- ☐ F.A.Q.
- ☐ Письма
- ☐ Хумор

Какие разделы журнала ты вообще НЕ читаешь?
____
____

Сколько места должен занимать раздел журнала, посвященный играм?
- ☐ Половину журнала
- ☐ Больше половины
- ☐ Меньше половины
- ☐ Вообще не нужен

Какие статьи из прочитанных тобой в журнале «Хакер» №1, №2, №3 тебе понравились больше других?
1.____________________
2.____________________
3.____________________
4.____________________
5.____________________

Журнал Хакер должен быть...
- ☐ Более полезным
- ☐ Более прикольным и смешным
- ☐ Таким, какой он сейчас

Нравиться ли тебе оформление ХАКЕРА?
- ☐ Да
- ☐ Не очень
- ☐ Нет
- ☐ Меня на него стошнило

Оформление какой рубрики тебе нравится ?
____
____

Оформление какой рубрики тебе не нравится?
____
____

О чем бы ты хотел прочитать в журнале «ХАКЕР»?
____
____
____

Фамилия ____________________
Имя ____________________
Твой Ник (Прозвище, то есть. Если есть.)
____
E-mail (если есть)____________________
ICQ (если есть) ____________________
Группа крови (если есть)____________________
Размер противогаза____________________
Адрес своей веб-страницы (если есть)
____

Почтовый адрес (с индексом) :
____
____
____
____
____

Ответ X:

Ну, здравствуй, коль не шутишь, Владимир.
Скажем тебе по секрету, что «Как запустить Windows98» и «Что такое кнопка Пуск» — это наши настольные книги. Только их мы и читаем. А ты как догадался? Видимо, тоже почитываешь, на досуге. А что тебе не понравилось в статье про метро?

Что, не нашел на карте острова Бутаритари? Так поищи получше. Подскажем: это где-то между Индией и Австралией. Или ты не понял, что такое изолента? Ну да не важно. Крутым хацкерам типа тебя изолента не нужна, верно. И BackOriffice или NetBus тебе тоже не нужен, факт. Ты же только провайдеров ломаешь, что тебе опускаться до обычных юзеровских машин. А провайдеры оказались не дураки, дырки заткнули. Ну да ничего, мы искренне надеемся, что ты, как самый крутой хацкер на нашей планете, все равно найдешь способ их взломать, не взирая на защиты.

Самое дурацкое письмо номера

Письмо:

From: Макс Яковлев aka [LLZ]-MaDMaX
Привет, редакция «Хакера». Вообще то я читаю много журналов о компьютерах и компьютерных играх... Но в последнее время что-то много стало как раз не очень хороших журналов, к числу которых можете себя причислить и вы. Я смотрю, вся ваша редакция считает себя крутыми хакерами и тому подобное. Какие же вы Хакеры? По-моему вы просто скопление ламеров, возомнивших себя фиг знает кем...
Ну а теперь о главном. Всего бы этого не было если бы не один из ваших горе писателей Дмитрий Подх (н,к)урыжный, который ну уж очень, очень , очень меня обидел.
Цитата 1: «... по ларской кличке Крофт...»; цитата 2: «...постепенно вырождаясь в мыльную оперу с перезревшей шлюшкой в главной роли...»; цитата 3: «..да еще и с силиконовыми грудями как у нее». Да как он посмел сказать такое. Сказать такое про девушку моей мечты, идеал женской красоты, она ведь...тут можно долго говорить. Дмитрий , ты меня обидел... если бы был у меня интернет, вызвал бы тебя на дуэль на Q2DM1, но его нет, и приходится письменно тебя вразумлять. И больше не роняй таких выражений о Ларисоньке. Да, совсем забыл, к вопросу о силиконе. Дмитрий, ты не прав.! Совсем это не силикон, можешь мне поверить, я проверял лично...

Злой и полный негодования Макс Яковлев
г. Иваново
dvolkov@mibif.indi.ru

Ответ X:

Привет, Макс! Ты, я так понял, из славного города-героя Иваново. А Иваново-то, как известно, город невест. И что тебя в местных ивановках не устраивает, раз ты на англичанку (НАТОвку проклятую) заглядываешься.? А-а-а-а-а, понял! Наверное, ты их чем-нибудь не устраиваешь... Тогда понятно. Уединяешься один на один с Ларочкой и вперед... Да, первый Tomb Raider была классная гейма, вторая так себе, а уж третья вообще ПОПСА. Ничего нового. Как в сериале бразильском — все одно и то же. Извини, что я так о сериалах отзываюсь (тебе, наверное, «Секрет тропиканки» нравится. Там девочки тоже ничего. И уж точно без силикона. А уж если Лара девушка твоей мечты, то тебя можно пожалеть. Если для тебя идеал женской красоты потасканная Лариска, ползающая раком перед миллионами геймеров, а еще миллионы раздевают ее каждый день... Ну-ну. Мечтай, мечтай.
Кстати, ты наверное не в курсе, что Лара Крофт на самом деле трансвестит (для ивановцев разъясняю — трансвестит, это человек, сменивший пол). И раньше она была мужиком с самым настоящим натуральным (не силиконовым)... И настоящее имя этого трансвестита Patrick J. Somerson.
А за базар надо отвечать. А то, «...вот если бы был интернет, вызвал бы вас на дуэль». Отмазки гнилые... Мы-то всегда готовы. Только играем мы не в мыльный детсадовский сериал Tomb Raider, а только в Кваку, так что туго тебе придется.
А теперь по поводу ЛАМЕРОВ и ХАКЕРОВ. Если ты считаешь, что настоящие Хакеры играют в попсовую Tomb Raider и смотрят бразильские сериалы, то, наверное, мы не ХАКЕРЫ.

С силиконовым приветом X



Письмо:

From: anshev [fpbz@moscow.portal.ru]

Здравствуйте.
Нет, на сей раз сопливых выкриков вроде 'спасибо что вы появились(есть)' не будет. Хватит. Надоело. Будет спор. Спор со всякими, кто настойчиво (и глупо) советует вам сократить количество листов журнала, отведенных под описание игр. Заклинаю вас всем что вам свято, дорого и просто небезразлично: не слушайте их. Да, я согласен что про взлом материала не так уж много, но зачем же наращивать его в ущерб таким интересном описаниям игр? Тем более, что игры вы описываете просто замечательно, и журнал GAME.EXE , который я считаю лучшим игровым журналом, приобрел в вашем лице серьезного конкурента.
В общем соблюдайте баланс, иначе геймеры на вас обидятся и перестанут вас читать.
Ash
aash@centro.ru

Ответ X:

Приветище, Ash!

Ну да, верно. Мы даже и не будем с тобой спорить. Обломался, да? :) Правильно, не фига слушать там всяких загруженных компьютерщиков, которые, кроме железа и Интернета, больше ничем не интересуются. «Взлом, Секс, музыка и компьютерные игры!» — вот наш девиз. Поэтому игры будут, будут и еще раз будут. Ну да, чуть поменьше, но зато еще более прикольные. На самом деле мы решили раз и навсегда поставить в этом вопросе точку. Мы любим игры, мы играем в игры, и 90% наших читателей делают точно так же. Но, в отличии от других журналов, мы любим об играх потрепаться по-дружески, а не грузить читателей рейтингами по графике, качеству звука и геймплею.

Главный хуморист — Даниил Шеповалов (dan@sbor.ru)



В поисках



...последним более-менее волнующим событием, которое можно бы было отнести в разряд романтических приключений, была установка звуковой платы известной китайской фирмы Noname...

Однажды теплым весенним вечером я вдруг осознал, что давно не жил активной сексуальной жизнью. На самом деле в этом нет ничего смешного — последним более-менее волнующим событием, которое можно бы было отнести в разряд романтических приключений, была установка звуковой платы известной китайской фирмы Noname. Существовало, конечно, довольно много выходов из сложившейся ситуации. Можно было, например, воспользоваться «всемирной компьютерной сетью Интернет» (наконец-то мне удалось ввернуть эту стильную фразу) и назначить виртуальное свидание какой-нибудь «Поночке» или «Мега-герл». Однако мой благородный пыл несколько охлаждала мысль о том, что под маской «Поночки» скорее всего скрывается мой сосед — здоровый сибирский мужик с восьмого этажа. Да и не любили меня фанаты web-чатов и irc. Скорее всего это происходило потому, что я не мог больше минуты наблюдать разговоры вроде:

— Привет, Наташечка!

— Чмок-чмоки!

— Как дела?

— Все хорошо. А у тебя?

— И у меня классно!

— Ну и славно.

и настойчиво советовал всем присутствующим пройти курс интенсивной терапии в институте мозга, подчас аргументируя этот совет незатейливыми русскими выражениями с упоминанием дальних родственников участников чата.

Так или иначе, карьера виртуального Казановы была явно не для меня. Мне хотелось чего-нибудь особого, неповторимого и романтичного, вроде реанимации жесткого диска под звуки песни «Ну а ты, ты кинула, ты ты кинула!». Томимый этими жуткими мыслями, я отправился на улицу в поисках настоящего знакомства с девушкой со всеми вытекающими последствиями в виде цветов с соседней клумбы, разговоров на тему «А вот Кате вчера подарили чудесное колечко с рубином» и стандартного «Все вы, мужики, одинаковые!» в финале.

Однако этим сладким мечтам не дано было осуществиться: в одной из подворотен меня ненавязчиво остановила группа приятных молодых людей, которые вежливо справились о текущем времени суток и температуре окружающей среды, символично поигрывая при этом кастетами. Попутно они также поинтересовались, не могу ли я пожертвовать свои часы, бумажник и куртку в фонд помощи ветеранам русско-японской войны.

Почти во всех руководствах по самообороне вы можете ознакомиться с бесчисленным числом инструкций, содержание которых сводится к «Сломайте нападающему большой палец правой руки и, воспользовавшись его замешательством...». Я же знал только два действительно работающих приема борьбы с гопниками. Однако первый, проверенный годами метод «убегать и прятаться» в данном случае был неуместен, так как все пути к отступлению были перекрыты. Оставался другой, несколько рискованный способ, о существовании которого я узнал от одного из подписчиков конференции RU.SUICIDE. Я гордо выпрямился, расправил плечи и отважно заявил одному из молодых людей:

Онегдоды

Идет урок. Учительница выясняет у учеников, кем работают их родители.
Петя: Мой папа — электрик.
Катя: А моя мама — менеджер.
Вовочка: А мой папа в борделе с пакетами трахается.
На следующий день вызывают вовочкиного папу в школу:
— Неужели вы на самом деле в борделе работаете? И сын про это знает???
— Да нет, вообще-то я программист, специализируюсь на коммуникационном протоколе TCP/IP в системе UNIX, но надо же было как-то попроще семилетнему ребенку объяснить.

Утро. Хмурый как туча программист входит на кухню с благородной целью чем-нибудь подкрепиться после бессонной ночи, проведенной за родным компом. Через какое-то время на кухне появляется жена и, заметив, мягко говоря, хреновое настроение своего супруга, спрашивает:
— Что, Васенька, программа не заработала?
— Заработала!..
— Что, может... неправильно заработала?
— Да правильно заработала... мать ее за ногу!..
— Васенька, а почему же ты тогда такой грустный?
— На бэкспейсе вздремнул!!!

2000-й год. Нобелевский комитет вручает Биллу Гейтсу сразу две нобелевские премии: по медицине и по экономике.
Как человеку, впервые придумавшему продавать геморрой за деньги.

Разговаривают два программиста:
— Знаешь, чем наполнены шары в Corel Draw?
— Водородом!
— Это почему же?
— Да у меня вчера Corel рухнул — так полвинды на хрен снесло.

Сидит программист в баре, пьет пиво. К нему подходит девица:
— Если хочешь хорошо отдохнуть сегодня, то меня зовут Бэтти...
— А если я не хочу сегодня хорошо отдохнуть, то как тебя зовут?

Геймер смотрит по телевизору фильм ужасов. В самый напряженный момент, когда главная героиня медленно идет по длинному коридору, прислушиваясь к странным шорохам, геймер не выдерживает и кричит:
— Дура, сохраняйся, сохраняйся!!!

— Доктор, вы лечите боязнь открытых пространств?

секса



— Ты кого за ламера пингуешь, мастдай недопатченый?
Парни, видимо, не ожидали от меня такой активности, а потому на мгновение притихли. Я понял, что первая атака удалась, и продолжал нападение:
— Я, значит, всю ночь с серваком трахаюсь — инет поднимаю, чтобы юзеры босса не убили к саксам собачьим, а вы мне тут такой флейм устраиваете?

...Почти во всех руководствах по самообороне вы можете ознакомиться с бесчисленным числом инструкций, содержание которых сводится к «Сломайте нападающему большой палец правой руки и, воспользовавшись его замешательством...»

Было заметно, что товарищ, к которому я обращался, начал нервничать и с опаской поглядывал на мою белую куртку — скорее всего она напоминала ему о рубашках, рукава которых частенько завязываются, причем далеко не спереди. Я понял, что сейчас моя основная задача — не выпустить из рук инициативу, и продолжал с еще большим чувством в голосе:
— Да я же сисадмин, ребята! У меня таких, как вы, мастдаев — пятьдесят человек в одной сетке. Я вашему админу замылю — он вам такую жизнь устроит, что почту без мозгов тоссить будете!
Тут парни начали медленно отступать назад, смущенно бормоча что-то вроде: «Ну, мужик, ведь мы же не знали» и «Да ладно тебе, не горячись», а затем, не дождавшись окончания моей очередной тирады, скрылись в неизвестном направлении, как принято говорить в таких случаях.
Мой романтический настрой был окончательно испорчен, а потому я без зазрения совести отправился к ближайшей станции метро. Я собирался навестить своего старого приятеля Макса, живущего на окраине города. Надо сказать, победа над гопниками довольно сильно повлияла на меня: в метро я не перепрыгнул через ограждение, как обычно, а с невозмутимым видом прошел мимо вахтерши, важно заявив ей, что «У меня запрос на тридцать третье прерывание». Однако, несмотря на свое приподнятое настроение, до Макса я добрался без особых происшествий.
Описать Макса довольно просто. Представьте себе человека, всю одежду которого составляет футболка с надписью «Лейбниц умер, но дело его живет!» и джинсы, лежавшие в сэконд-хэнде еще в то время, когда Ева пересчитывала ребра Адаму, убеждаясь в его верности. Всем своим видом Макс олицетворяет главного героя известной песни «Я сегодня не такой как вчера, а вчера я был вообще никакой!». Любимым его занятием является наблюдение мигающего курсора в какой-нибудь глючной программе, сопровождающееся криками «Нет, ты только посмотри, она ведь весь прогресс бар перерисовывает!». Периодически он, правда, развлекается тем, что звонит мне и часа четыре подряд рассказывает, как полуось может форматировать два диска одновременно и доказывать попутно большую теорему Ферма. Я же не могу отомстить ему рассказами о «гомоморфных образах групп, изоморфных факторгруппам», поскольку дозвониться до него совершенно нереально, а когда это все-таки удается, трубку берет модем.

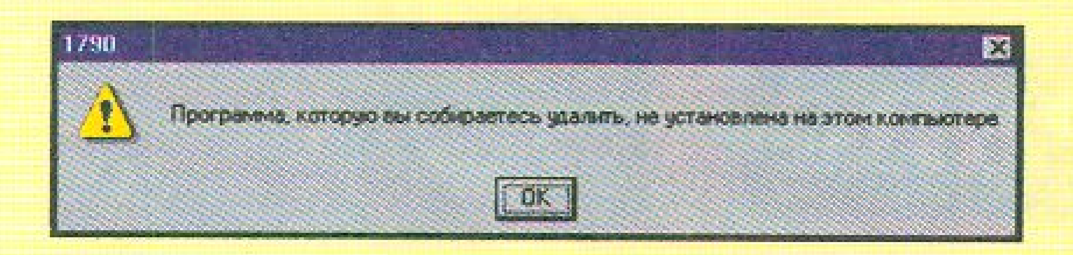
**— Макс, — говорю я, выразительно глядя на плакат с полуголой Ларой Крофт. - А нет ли у тебя чего-нибудь...ээээ для души?
— Для души, говоришь, - задумчиво протянул он, шаря рукой под столом в поисках новой бутылки...**

Итак, я добрался до Макса к десяти часам. Не могу сказать, что он встретил меня с особой радостью: Макс не особо любил людей, тем более живых. Для меня, правда, иногда делалось исключение, поскольку я обладал уникальной способностью не падать в обморок при прослушивании его лекций на тему «использование proc_t структуры процесса для изменения его эффективного uid».
— Макс, — говорю я, выразительно глядя на плакат с полуголой Ларой Крофт. — А нет ли у тебя чего-нибудь... ээээ для души?
— Для души, говоришь, — задумчиво протянул он, шаря рукой под столом в поисках новой бутылки. — Слушай, а какая у тебя операционка?
— Windows'95.
— Виндоус, виндоус, и чего вы на нем все с ума посходили. Ну ведь защиты — никакой. Вчера посмотрел '98 версию — так программисты прям как дети малые, честное слово. Ну как они криэйтят pwl, ну разве можно...
Последовавшие далее слова были понятны мне не более чем утренняя песня пьяного вождя племени Сиу. Однако я уже не слушал Макса: я выхватил из кучи грязных носков в углу компакт-диск с гордой надписью «Windows'98: Final Release», на его обороте был логотип «Warez-подвал дяди Васи» и скромная приписка «остерегайтесь грязных пиратских подделок».

Я бежал по вечернему городу, прижимая к груди это бесценное сокровище. В голове беспрестанно крутилось «О, сколько нам открытий чудных готовит просвещенья дух...» Перед моими глазами возникали картины потрясающей красоты. То мимо проплывал файл setup.exe: это был большой голубой пароход, с которого доносились слова берущей за душу песни «Эх раз, да еще раз, да еще много-много-много раз...». Откуда-то из глубины сознания появились сияющие строчки «...и опыт, сын ошибок трудных...». Но их тут же сменил корабельный врач со словами «У пациента обнаружена кровь из носа, наложить жгут на шею?», который вдруг превратился в печального хирурга, произносящего «Мы его потеряли...содержимое ДНК...время смерти...». Вдруг все исчезло и наступила абсолютная тишина. Но через некоторое время до меня стал доноситься слабый голос, постепенно набирающий силу. Я затаил дыхание и отчетливо услышал слова веселой песенки «Нда-нунда-рунда, я увижу об-ла-кА!». Картина опять прояснилась: я видел большой красивый корабль, плывущий по бескрайнему океану звездной ночью. С корабля доносилась красивая музыка, было слышно, как смеялись и пели люди. И лишь далеко впереди был едва различим голубоватый айсберг. Я думал о том, какая чудесная ночь ждет меня, наконец-то я нашел ее, свою единственную и неповторимую...

X

— Конечно.
— А закрытых?
— Естественно...
— Видите ли, у моего сына и то, и другое...
— Аааа, квакеров мы не лечим...



**— Вы уверены, что хотите удалить папку C:\TEMP?
— Да.
— В этой папке находятся файлы. Вы уверены, что хотите их удалить?
— Да!
— Удаление этих файлов может повлиять на зарегистрированные программы. Вы все еще уверены?
— Да! Да! Да!!!
— Эти файлы могут использоваться системой. Вы уверены?
— Пошла ты на хрен! — заорал админ и нажал Cancel.
— Ага! Испугался! — подумала Windows'98**

Script Error
General Script Error
ORA-0092: встретился неожиданный конец
Details>>